↗ ASSASSIN'S CREED TAM ÇÖZÜM ↗ EN İYİ 10 BEDAVA MMO

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

MAYIS 2008/05 | 6.50 YTL (KDV Dahil)
SAYI: 07 | ISSN: 1307-8933

TÜM ZAMANLARIN EN İYİSİ!

grand theft auto IV

8 SAYFA İNCELEDİK

K.K.T.C. 7.95 YTL. (KDV DAHİL)



↗ AİLELERE OYUNU SEVDİRMEK ↗ ALIENS: COLONIAL MARINES
↗ DOSBOX REHBERİ ↗ OYUN YAPIMCILIĞINA GİRİŞ ↗ VEGAS 2
↗ SILENT HILL ORIGINS ↗ FINAL FANTASY 7: CRISIS CORE



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

AİLELERE OYUNU ANLATMAK

"Oyun mu oynuyorsun, iş mi yapıyorsun?" Eski dergimizde işe başlamamın üstünden 4-5 yıl geçmesine rağmen, ailem arada sırada odama gelip bu soruyu sorardı. Okul hayatım boyunca oyunlarla fazlaca haşır neşir olmam onları rahatsız etmişti ve eski alışkanlıkları değiştirmek zor olacak ki, artık oyunlarla ilgili bir işim olmasına rağmen, hala "gereksiz yere oyuna vakit harcıyor olabileceğim fikri" onları rahatsız ediyordu.

Bu konuda onlara asla kızmadım, asla kalplerini kırmadım.

Çünkü ailelerimizin bizim üzerimizdeki hakkını, asla ödeyemeyiz. Sevdiğimiz bir şeyden, bizim iyiliğimizi düşündükleri için, bizi mahrum bırakmaları bundandır. Tabii ki oyunlardan bahsediyorum. Ancak bu konuda size de görev düşüyor. Eğer ailenizle aranızda, bu en çok sevdiğiniz hobinizle ilgili olarak bir iletişimsizlik varsa, arayı kapatmak, neden oyunları sevdiğinizi onlara anlatmak zorundasınız. Unutmayın ki insanlar anlamadıkları şeylerden korkarlar. Korktukları şeyleri ise hayatlarından çıkartmak isterler.

Taa bizim jenerasyondan bugüne değin süregelen bu "oyunlar konusunda aileler ve çocukları arasındaki iletişimsizlik" konusunda bir şeyler yapalım istedik ve bu sayımızda "Ailelere Oyunu Anlatmak" konulu makaleyi hazırladık. Önce siz bir okuyun, ama göreceğiniz üzere, bu makaleyi sizin için değil, ailelerinizin okuması için hazırladık. Umuyorum ailenizle oyunlarla ilgili sorun yaşamıyorsunuzdur ama onlara meramınızı anlatmakta da işe yarayacağını düşünüyorum bu çalışmanın.

Bu arada, "Türkiye'de yaşayan oyuncuların dertlerine" yönelik bu tür makaleler hazırlamaya devam edeceğiz. Ve bu makalelerin işe yaraması için olabildiğince geniş kitlelere ulaşması gerekiyor. Bunun için, bu tür makalelerin kullanım hakkını herkesle paylaşmaya açığız. Eğer sitenizde yayınlamak isterseniz, bize oyungezer@oyungezer.com.tr adresinden bir e-posta atın, makalenin Word dokümanı halini size seve seve gönderelim. Oyungezer olarak "bilginin hakkının saklanmasından" değil, serbestçe herkesçe paylaşılmasından yanayız.

Şimdi, buyurun içeriye, oyunlarda gezelim biraz.

Not: ÖSS sınavına, finallerine ve dönem sonu sınavlarına hazırlanan hepinize Allah kolaylık versin diyor ve başarılar diliyorum.

SİNAN AKKOL

içindekiler

360drc

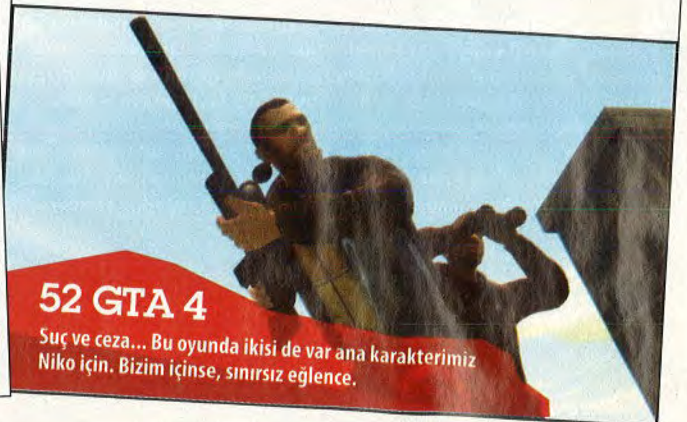


PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





95 ORGANİZE SANAYİ

bakmadan geçmeyin





DOSYA

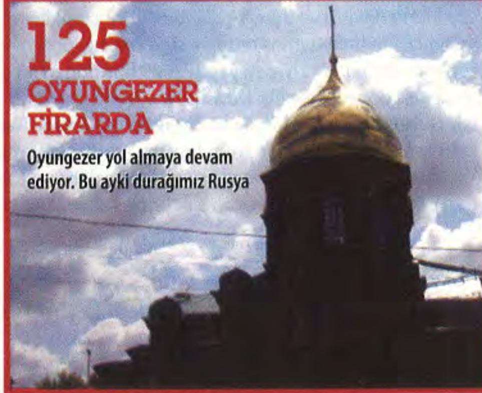
OYUNDAN BİR FİLM

En sevdiğimiz oyunların filmleri bir bir geliyor ama gelenler niye kötü oluyor?

28



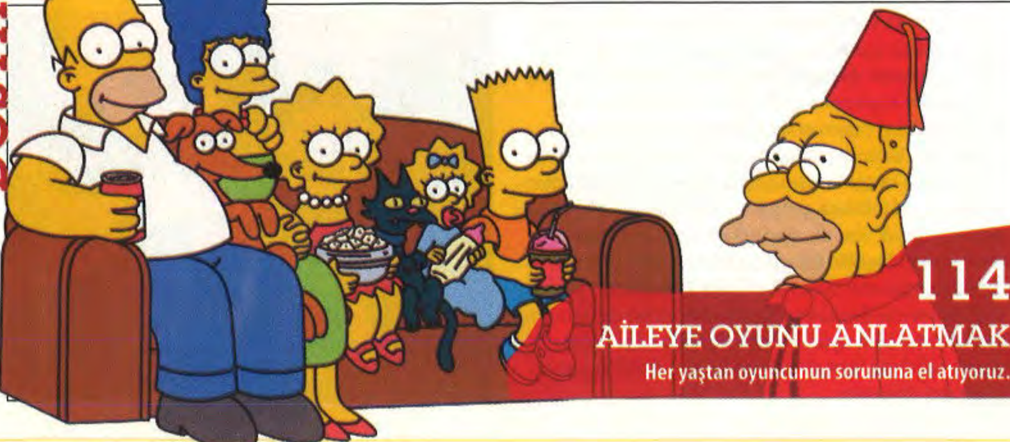
EKRAN DIŞI



125 OYUNGEZER FİRARDA

Oyungezer yol almaya devam ediyor. Bu ayki durağımız Rusya

DOSYA



114 AİLEYE OYUNU ANLATMAK

Her yaştan oyuncunun sorununa el atıyoruz.

oyun indeksi

OGZ_DVD

DVD'NİN DEPOSUNU "FULL"LEDİK, BASIN GAZA!



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.



TAM SÜRÜM OYUN!

TrackMania Nations Forever



Bir oyun hem bu kadar güzel, hem de bu kadar bedava olabilir mi? O oyun bir TrackMania'ysa, tabii ki! Hız ve eğlence üzerine kurulu arcade tarzında bir yarış oyunu olan TMNF (Teenage Mutant Ninja Furtles gibi olmuş :) – *Sinan*), *TrackMania Nations*'ın devamı niteliğinde. Hem tek başınıza hem de dünyanın dört bir yanından oyunculara karşı yarışabildiğiniz oyun, Nations'a göre birçok yeniliği de beraberinde getiriyor. Yeni bir stadyum, yeni pistler, daha iyi grafikler ve geliştirilmiş fizik motoru derken kendinizi kaybetmeniz an meselesi. Daha fazla bilgi istiyorsanız derginin ilerleyen sayfalarındaki incelemesini okuyabilir, DVD'den videosunu izleyip gaza gelebilir ve en sonunda da Full bölümünden bilgisayarınıza yükleyip eğlenceye merhaba diyebilirsiniz.



AYIN DEMOSU!

Sam & Max: What's New, Beelzebub?



Episodik oyunlar arasında en başarılısı Sam & Max. Yıllar önce yine bir diğer macera oyunu olan *Fahrenheit*'ın da aynı şekilde bölümler halinde dağıtılması bekleniyordu ama sonradan bu plandan vazgeçildi. Sam & Max ise geçtiğimiz ay ikinci sezonunu devirdi ve dünya çapında olumlu tepkiler almaya devam ediyor. Üstelik yapımcısı Telltale Games'ten kısa süre önce yapılan açıklamaya göre önümüzdeki sonbaharda bir Wii ziyareti yapıp 2009 başında da üçüncü sezonuyla bilgisayarlarımıza geri döneceklermiş. Dönsünler vallahi!

İkinci sezonun beşinci ve son bölümü olan "What's New, Beelzebub?"da kahramanlarımız Sam ve Max, Bosco'nun ruhunu kurtarmak amacıyla cehenneme gidiyorlar. Yayımlanan her bölümün ardından "Acaba daha absürd ne yapabilirler?" diye düşünen ben, sözlerimi geri alıyor ve üçüncü sezonu beklemeye başlıyorum.

DİKKAT! BAĞIMLILIK YAPABİLİR!

Trials 2: Second Edition



Trials 2 için DVD'mizdeki ikinci yarış oyunu dersek pek doğru olmaz. Çünkü oyunda her ne kadar motosiklet kullanıyor olsak da tam anlamıyla bir yarışın içerisinde olduğumuz söylenemez. Motokrosta kullanılanlara benzeyen özel yapım araçlarla kapalı bir mekândaki engellerin üzerinden atlayıp zıplayan insanlara televizyonda belki rastgelmişsinizdir. *Indoor Trial* olarak adlandırılan bu etkinliklere gerçek hayatta katılma olasılığınız oldukça düşük olsa da, aynı etkinlik her an bilgisayarınızı şenlendirebilir. Denge ve kontrol yeteneğinizi ölçebileceğiniz bir oyun olan Trials 2'nin temeli gerçekçi fizik motoruna dayanıyor. Grafik yönünden de oldukça tatmin edici olan oyun, kendisiyle fazla haşır neşir olduğunuz takdirde hem stres hem de bağımlılık yapabilir; uyarmadı demeyin.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1 - Sins of a Solar Empire
2 - Monty Oum's Dead Fantasy I
3 - Dungeon Runners
4 - The Wonderful End of the World
5 - Thief's Den

360drc



ESKİ DEFTERLER

Yazma alışkanlığınız varsa, arada bir eski metinlerinizi karıştırmanın ve o satırlar karşısında duyulan şaşkınlığın nasıl bir haz verdiğini mutlaka biliyorsunuzdur. Bu ay 360drc'ye girişmeden hemen önce ben de bunu yaptım. Yıllar öncesinden kalma dergileri karıştırdım, kendi yazılarıma, derginin havasına, o günlere ait gündemimize baktım. Çok şaşırtıcı, bir o kadar da zevkliydi.

Karıştırdığınız sayfalar kişisel defterinize değil de bir dergiye ait olunca, keyif veren de haliyle kendinizin değil, oyun dünyasının o zamanki halleri oluyor. Düşünün bir, Sims'in bir genişleme paketinin haber değeri taşıdığı günlerdesiniz. Mafia diye bir oyun var yolda, iyi çıkacağını hissediyorsunuz ama elinizde tek kare görsel yok. Bu arada, tüm devasa online'ların tozunu attıracağını iddia ettiğiniz bir oyuna dikmişsiniz gözünüzü: Anarchy Online! Dergilerin üzerindeki tarih bugüne yaklaştıkça, daha güncel meselelerin tartışıldığı yazıları okudukça nostalji havası dağılıyor, "eheh, ne komikmiş be" deme sıklığı azalıyor.

Bu satırları da onun için yazıyorum zaten. Bundan bir 5-6 yıl sonra eski Oyungezer'leri karıştırayım diye heves edecek olan sayın geleceğime sesleniyorum: Gülecek eğlenecek bir şey yok kardeşim, işine bak. Bugünlerde biz bunlara haber diyoruz işte, n'olmuş?! Not: Fallout 3 nasıl çıktı, bi' anlatsana gelmişken?

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar





ŞCR / Phantom EFX

Amerikalı yapımcı ve dağıtımcı Phantom, şimdiye dek küçük online oyunlarla yolunu bulan bir firmaydı.

Reel Deal Casino (2000)

Her çeşit versiyonu olan ve Darkest of Days'le zerre bağlantısı kurulamayacak türden bir kumar oyunu.

DARKEST OF DAYS

GELECEĞE DÖVÜŞ -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Elimde oyunla ilgili aldığım notlar, masamın üstünde ise annemin yaptığı cevizli-salçalı ekmekler var. Solumdaki koltuğun arkasındaki kuytu bir köşede de çözmem gereken testler duruyor. Peki, ben ne yapıyorum? Düşünüyorum. Yapmam gereken, yapmayı istediğim onca şey var ama Darkest of Days bana öyle bir malzeme verdi ki üzerinde düşüneceğim, hiçbirini yapmıyorum, yapmak istemiyorum. Sizinle de paylaşayım mı o süper malzemeyi? O zaman rahat bulduğunuz bir yere gömülün, cevizli-salçalı ekmeğinizi elinize alın ve okumaya başlayın.



"BURADA OLMAMAN GEREKİYOR!"

Peşin peşin söyleyeyim, oyunun ana konusu zaman yolculuğu. Bunu duyunca sıkıldığınızı biliyorum. Sıkılmayın. Çünkü her ne kadar oyunun konusu H.G. Wells'ten bu yana defalarca denenmiş bir formülün üzerinden para sömürüsü yapmak için tasarlanmış gibi gözükse de, öyle değil. Oyunu öyle olmaktan kurtaran şey de, ironiktir, ismi. Evet, ismi "Darkest of Days", Günlerin En Karanlığı. Neyi sembolize ediyor bu isim? Her güzel ismin yapması gerektiği gibi, tüm eseri... Oyun, Alexander Morris isimli bir askerin başından geçenleri konu alıyor. Morris bir savaş sırasında ağır yaralanıyor. Ölmek üzereyken... Ölmediğini fark ediyor Morris. Bir adam görüyor hayal meyal, etrafındaki ölüm ve kaosla tezat oluşturur şekilde sakin bir adam. Adam ona yaklaşıyor ve bağırarak *"Burada olmaman gerekiyordu!"* diyor. Nasıl olur? Morris bölüğüyle burayı ele geçirebilmek için aylardır çarpışıyor, nasıl ona burada olmaması gerektiği söylenir?

Eğer gerçekten de orada olmaması gerekiyorsa, Alexander Morris, yani biz bir piyonuz. Geleceği kurtarmak isteyen birileri tarafından, geleceği kurtaracağı düşünülen hamleleri geçmiş üzerinde gerçekleştiren bir piyon. Tüm görevimiz insanlığın en karanlık günlerine dönüp, ölmemesi gereken insanları kurtarmak. Neden Morris? Neden o insanlar? İşte bunu bilmiyoruz fakat neyse ki önümüzde bu bilmeceyi çözmek için yeterince zaman var... Yaklaşık bir 2000 yıl kadar.

ZAMAN ZAMAN, ZAMAN ZAMAN, HII, TAMAM O ZAMAN.

Evet, 2000 yıl dedim zira an itibariyle oyunun kapsadığı zaman dilimi bu. Beş farklı zaman diliminde, insanlığın en karanlık günlerinde ölmemesi gereken insanları kurtarmak için savaşacağız.


Oyun boyunca silahlar değişiyor...


...mekânlar değişiyor


...değişmeyen tek şey insan evladının savaşma azmi.

Yanlış adamı vurduğunuz an insanlık kaybedecek. Tabii siz de.



Önce Pompei'de, Vezüv yanardağı patlarken ve gökten kül yağarken yapacağız bunu, sonra Amerika İç Savaşının en kanlı muharebesinde, Antietam'da. Sonra I. Dünya Savaşına gidip Almanlarla beraber Rusların 125.000 kayıp verdiği Tannenberg Savaşında o 125.000'e bir sayı daha eklemeye çalışacağız. Peki tarih? İşte oyunun en can alıcı noktası sevgili baylar ve bayanlar: Tarihi zerre değiştirmeyeceğiz bunları yaparken!

Eğer tarih akışı, yerinden en ufak şekilde bile oynarsa yaptığımızı düzeltmek zorunda kalacağız, gerekirse karşı tarafa geçerek. Diyelim elimizde olmadan Tannenberg'de ölmemesi gereken bir Alman generalinin ölmesine sebep olduk, nasıl düzelteceğiz bunu? Rusların tarafına geçip, o generalin ölmesine sebep olan kurşunu sıkan askeri henüz savaşın başında öldürerek desem? Heyecandan cevizli-salçalı ekmek boğazınıza kaçmış olmalı bu noktada.

Evet, yapacağımız tam olarak bu: Devamlı tarihsel akışı sabit tutmak, değiştirmeden ve manipüle etmeden. Buna vermeniz gereken önem sadece ölmesi gereken insanları öldürüp, diğerlerinin yaşadığından emin olmakla da bitmiyor üstelik. Oyunun bir kısmı gelecekte geçeceğinden elimize geçmiş silahları da düzgün kullanmak zorunda kalacağız. Pompei'de nasıl olsa herkes öleceği için lazer silahlarınızı göstermeniz problem olmayabilir ama gelecekten getirdiğiniz silahlarınızı I. Dünya Savaşında ortaya dökerseniz başarısız sayılacaksınız.

Evet, cevizli-salçalı ekmeğinizi bitirdiniz, belki heyecanlısınız, belki değilsiniz. Ama benim az evvel kabul ettiğim bir şeyi siz de kabul etmelisiniz, eğer zamanda yolculuk klişesinin imajını kurtaracak bir oyun geliyorsa o da iyi anlatımlı bir Darkest of Days olacak gibi görünüyor. Şimdi izninizle ben birkaç ay geleceğe gidip oyunu oynayacağım. İstediğiniz bir şey var mı?

KISACA
Tür: FPS
Yapım: 8Monkey Labs / Phantom EFX
Platform: PC, 360
Çıkış tarihi: 2008 Sonbaharı
Web: www.darkestofdays.com

BU NEYİN T'Sİ?

GÖLGEDE SÜZÜLEN BU ŞEY GARRETT Mİ?

Eidos Montreal Stüdyosu, web sitesine bir iş ilanı koydu ve ortalık karıştı. İlan yaklaşık olarak şöyle bir şey: *"İkinci bir AAA sınıfı oyun projemizde çalışacak profesyoneller arıyoruz."* Buraya kadar tek anlayabildiğimiz, bahsedilen oyunun Deus Ex 3 olmadığı. Çünkü cümlede gönderme yapılan ilk AAA sınıfı proje Deus Ex 3.

Zaten ilanın asıl heyecan yaratan kısmı, oyun hakkında ipucu verilen ikinci cümle: *"İsmi T harfiyle başlayan bu oyunumuzla eski bir seriyi başarıyla hayata döndüreceğiz."* Eh, gel de heyecanlanma. Adamlar basbayağı Thief'ten bahsediyorlar...

Belli ki Ion Storm ekibiyle Deus Ex 3 için isim hakları anlaşması imzalamışken, *"ah Thief 4'ün yapım hakları da sizdeydi, onun için de bir işbirliği yapsak ya?"* demişler. Orada değildim ama biliyorum, bu oyun kesin Thief 4, kendisini hangi gölgede olsa tanırım... (Bir kanıt olarak ne kadar inandırıcı bulacaksınız bilmiyorum ama Edios Montreal'in başkanı Stephane D'Astous, Facebook'taki profil resmini Thief logosundaki T harfine çevirmiş bugünlerde. Söylemiş olalım.)

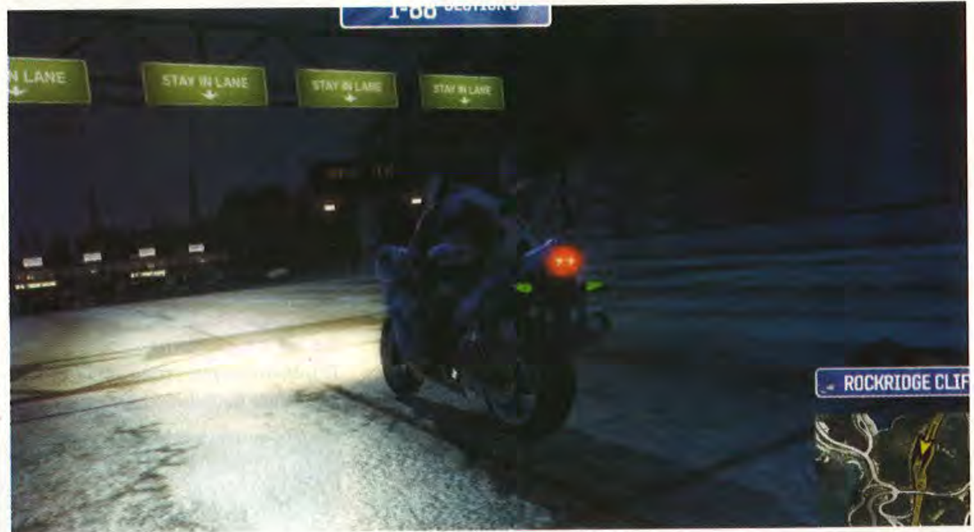
Film çekimleri bitmeden önce boyu daha da uzamasın diye, bir arkadaşı Harry'ye cücük büyüsü yapıyor.



HARRY POTTER SEZONU YAKLAŞIYOR

Yedi kitaplık Harry Potter serisi bildiğiniz gibi geçen yaz sona erdi. Serinin hayranları, 7. kitap Harry Potter and the Deathly Hallows'u yaklaşık 35 saniye içinde piyasadan süpürüp evlerine çekildiklerinden beri pek bir sessizdi ama yine büyük HP dalgasına hazır olmamız gerekiyor. Çünkü Kasım ayında altıncı kitabın hem filmi hem oyunu geliyor.

Büyük bir şokla sona eren 6. kitap Harry Potter and the Half-Blood Prince'deki kötü sürprizi artık duymayan kalmadı belki ama bu durum ne filmin daha az izleneceği anlamına geliyor, ne de oyunun daha az oynanacağı. EA'in Bright Light Studio ekibi tarafından hazırlanan oyunda büyücüler arası düellolar ve daha güzeli Quidditch maçları olacak. Birkaç yıl önce ayrı bir oyun olarak çıkan Quidditch Cup'ın yeniden geliyor olmasına sevinerek haberi bitiyorum.



PARADISE'I MOTOR ÇETESİ BASTI

Burnout'un bir ton özelliğinden biri de hiçbir şekilde insan figürüne yer vermemesidir. Yılın başında çıkan Burnout: Paradise da istisna değildi. Ne arabaların içinde, ne sokakta, ne benzin istasyonunda insana rastlamak mümkün değildi koskoca Paradise'da. Ama şimdi bu değişiyor. En azından bizce değişmek zorunda çünkü oyuna motosikletler ekleniyor. Ağustos ayında çıkacağı açıklanan Davis kod isimli eklentiyle gelecek olan motosikletler, yanında sadece insanları değil, kendilerine has yeni oyun modlarını ve özel parkurlarını da getirecekler. Bu kadarla da bitmiyor... Davis sayesinde Paradise City'nin üzerinde ilk kez güneşin batışına şahit olacağız. Evet, motosiklet ruhuna uysun diye oyuna gece yarışları da eklenecek ve bunun için şehrin gece-gündüz döngüsüne kavuşması sağlanacak.

Paradise'ta kıracak reklam panosu kalmadığı için oyunu bir arkadaşınıza filan ödünç verdiyseniz, geri almak için şimdiden lobi faaliyetlerine başlamalısınız.



ŞCR / Cryptic Studios

Kaliforniyalı ekip bugüne kadar özgünlüğü elden hiç bırakmadı.

City of Heroes (2004)
Kahramanları konu alan tek MMO olarak gönlümüzde ayrı bir yer kazanan CoH, halen piyasanın en eğlencelilerinden.

City of Villains (2005)
City of Heroes'la aynı sunucuları kullanarak bir ilke imza atan Villains, temelde CoH'un kötü adam versiyonuydu, yine de getirdikleri yadsınamaz.

CHAMPIONS ONLINE

ŞAMPİYON BELLİ, İKİNCİ KİM? - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Normalde yazılarımı yazarken klavyenin takırtılarının bilgisayardaki izdüşümleri ekrana varmadan önce beynimde duyarım söyleyeceğim şeyleri. Yani bugüne kadar her yazımda aşağı yukarı hadise bu olmuştur, bugüne kadar. Bugün, bu saatte, tam olarak bu yazıyı yazarken, beynimde söyleyeceğim şeyleri duymuyorum. Tam olarak şu an beynimden geçenin özetini şöyle yapabilirim sanırım: Bu oyun çıkmalı! Hemen!

Öncelikle gelin oyunu adım adım takip edelim, karakterimizi yaratalım bir öncelikle. *City of Heroes*'u oynamış olanlar oyunun ne kadar detaylı bir karakter yaratma ekranına sahip olduğunu hatırlayacaklardır. Eh, yapımcıların iddiası bunu da geçmek. Ve benim iddiam şu, eğer vaat ettiklerini yapabilirlerse, evet sayın okuyucular, onu fersah fersah geçecekler.

Nedir vaat ettikleri peki? Size izninizle beni bu hususta en çok heyecanlandıran şeyi söylemek istiyorum: Yürüyüş! Belki bu kadar basit ifade edince bir manası yokmuş gibi gözüküyor ama var. Karakterinizin nasıl yürüdüğünü ayarlamak ister miydiniz? Doğru tahmin ettiniz, Champions Online robotik karakterlerin robotik yürüyebildiği, telekinetik keşişlerin lotus pozisyonunda uçabildiği bir oyun! Üstelik yapabildikleriniz bunlarla sınırlı değil. Güçlerinizi de siz belirliyorsunuz desem mesela? Sakin olun, durun açıklayayım. Karakter ekranında elimize belli puanlar verilecek, bu puanları yetenekler, güçler ve karakteristikler gibi alanlarda harcayabileceğiz.

Güçleri biraz açalım isterseniz. Belli başlı ana güçler olacak, Energy Blast, Punch gibi. Bunların üstüne de Avantaj ve Sınırlama diye ayrılmış şeyler eklenecek, her eklenen Avantaj puan yiyecek, Sınırlama ise o puanların birazını geri döndürecek. Diyelim Energy Blast'i aldınız. Üzerine buz hasarı, yavaşlatma, belli bir zaman üzerinde hasar verme eklediniz. Puanınız bitmesin diye de yavaş gitmesini sağladınız. Tebrik ederiz, elinizde bir Ice Blast var artık. Bunun getirebileceği özgünlüğü düşünebiliyor musunuz?

DOSTUNA YAKIN OL, DÜŞMANLARINA İSE DAHA YAKIN

Düşünemiyorsanız şunu sorarak biraz daha gaza getirebilirim sizi: Joker olmadan Batman olabilir miydi? Ya da en iyi süper kahraman filminin *Batman Begins* olmasında Cillian Murphy'nin *Scarecrow*'unun etkisi az mıdır? Belki nereye gittiğimi görebiliyorsunuzdur, göremeyenler için oyuna uyarlanmış halini hemen açıklayayım. Oyun boyunca sizin "arch-nemesis"iniz (yani kanlınız) olacak düşmanınızı da siz belirleyeceksiniz! Bu esas düşmanın güçleri, zaafları, görünüşü tamamen size özel olacak. Ve işin en güzel kısmı ne biliyor musunuz? Yapımcılar bu karakterleri sizi oyuna sokmak için koyacaklar oyuna. Akılsız süper-kötüler değil, sizin kadar geçerli sebeplerle hırs yapmış, sizin kadar nefret dolu olacak arch-nemesis'leriniz. Aynısı NPC'ler için de geçerli, özdeşleşebileceğimiz müttefikler ve mantıklı kötüler an itibariyle CO yazarlarının önceliği gibi gözüküyor.

Karakter işine çok vakit ayırdık, artık aksiyona dalsak iyi mi olacak ne? "Aksiyona dalmak" lafını özellikle kullanıyorum çünkü yapımcıların üstünde en fazla durduğu noktayı inceliyoruz şu an.







1- İş kazalarına karşı can güvenliğiniz için lütfen kaynak gözlüğünüzü takınız.

2- Yaratıkları neyse de, buranın suyuna alışamadım be arkadaş! Kokuyo resmen.



Adamlar üstüne basa basa tek bir şey söylüyor: "Otomatik saldırı seçeneğini açıp critical hit vurmayı beklerken dua ettiğiniz yavan MMO'lardan sıkıldık."

Onların amacı gerçek zamanlı bir dövüş oyunu yaratmak. Buna ulaşmanın yolunun da cooldown'ı ve arayüzü denklemin içerisinden çıkarmak olduğunu söylüyorlar. Evet, doğru okudunuz, cooldown ve arayüz olmayacak. Yeteneklerimiz kullanılmak için şarj olmayı beklemeyecek, yeni yetenek kullanabileceğimizi anlamak için tek kıstasımız animasyonlar olacak. Bir saldırıyı gerçekleştireceğiz ve onun animasyonunu izleyeceğiz. Bunun bitişi, yeni yeteneğimizi kullanmanın vaktinin geldiğini gösterecek. Bu sistemle beraber çok daha stratejik olmamızı istiyor yapımcılar. Peki, nasıl bulmuşlar o kadar stratejiyi oyunun içine sokmanın yolunu? Bu noktada iki şeyin altını çizmeliyiz: Savaş dışı yetenekler ve kompleks düşmanlar.

KALEM KILICA KARŞI

Önce düşmanlardan bahsedelim. Düşmanlarımız, kendi baş düşmanımız dâhil, belli zayıflıkları ve kuvvetleri olan kişiler olacak ve siz eğer kazanmak istiyorsanız bunların üzerine oynamak zorunda kalacaksınız. Champions evreninden özgün onlarca kahraman karşımıza çıkacak ve her birinin kendine özgü güçsüzlükleri olacak, tabii sizin de. Siz de aynı onlar gibi zaaflı kahramanlar olacaksınız ve stratejinin bir kısmı da bunları bilerek oynamaktan geçecek. Savaş dışı yetenekler ise çok daha ilginç. Science, Security gibi birçok savaş dışı yeteneğe puan harcayabileceğiz ve bunlar zorunlu olmasa da çevreyi kullanmamız halinde çok faydalı olabilecekler. Mesela bir üsse baskın yapıp üssün içinin bize zehirli, düşmana yararlı bir gazla dolu olduğunu gördüğümüzde Science bilgisine sahip bir takım arkadaşımızı kullanma şansımız olacak, o arkadaş gaz vanalarını kapatıp gazın etkisini terse çevirmenin bir yolunu bulabilecek mesela.

Belki fazlaca gaza gelmiş olabilirim, hatta ne fazlacası, şu an bildiğiniz gaz molekülleri şeklinde dolaşıyor da olabilirim. Ama bildiğim tek bir şey var, eğer bu endüstride umutla bakacağım tek bir oyun varsa, o da şu an ilk bakışımı tamamladığım Champions Online'dır.

KISACA
Tür: DVO
Yapım: Cryptic Studios
Platform: 360, PC
Çıkış tarihi: 2009
Web: www.champions-online.com



WARCRAFT OLİMPİYATLARI

Her dört yılda bir yollara dökülen olimpiyat meşalesinin başına her defasında bir şeyler gelir. Daha doğrusu bu yıla kadar en sık yaşanan aksilik meşalenin dünya turu sırasında sönmesi olurdu. Ama bu yıl Yunanistan'dan çıktığı günden bu yana meşalenin başına gelenler, önceki yıllarda yaşananların hepsini unutturacak türdendi.

2008 Pekin Olimpiyatları için yanan meşaleyi taşıyan yüzlerce önemli şahsiyetten bazısı meşaleyi kaybetti, bazısıysa meşalenin kendisiyle birlikte kayboldu. Bazısı diyemeyeceğimiz kadar büyük bir çoğunluğu ise Çin hükümetinin Tibet politikaları yüzünden protesto edildi, hatta saldırıya uğradı. Ve ateş binlerce kez söndü... Süper modeller, televizyon yıldızları, atletler, yazarlar taşıdı ateşi. Son olarak da iki Warcraft III şampiyonu!

Jae Ho "Moon" Jang ve Li "Sky" Xiaofeng isimli iki Warcraft sporcusu, Çin hükümetinin bilgisayar oyunlarına karşı sergilediği aşırılı mesafeli (çoğunlukla yasakçı) tutuma rağmen taşıyıcı olma ayrıcalığını yaşayacak. İkiliden meşaleyi devralacak olan iki isimse yine kardeş takımdan: Starcraft şampiyonları.



İşte epik item budur! Meşaleyi taşıyana moblar 1500 vuruyor. Bi terslik var ama hayırlısı.

"GTA 4'ÜN PC'YE ÇIKIŞINI BEKLEMENİN"

5 YOLU

Bir PS3'ünüz ya da Xbox 360'ınız yoksa...



1 Sayılı gün çabuk geçer. Hemen bir takvim edinin ve Temmuz ayından bir günü seçip yuvarlak içine alın, üstüne kocaman GTA IV yazın. Üstüne çarpı atılan günler sizi rahatlatacaktır.



2 Oyunu evindeki konsolda oynayıp ertesi gün her detayı size yetiştiren arkadaşınıza tavrınızı koyun, dinlemek istemediğinizi belirtin. Ama aranızı bozmayın...



3 Aranızı bozmayın çünkü PC'ye çıkış tarihi ertelendikçe o arkadaşa ihtiyaç duyma ihtimaliniz artacak! Belki bir haftalığına PS3'ünü size verecek, belli mi olur?



4 Tuğbek'in GTA IV'ü incelediği sayfalara gözünüz gibi bakın. Kriz anlarında, bünyenizde yıkıma neden olmadan sizi sakinleştirebilecek tek iksir o sayfalar olacak.



5 Cartman'ın Wii'nin çıkış gününü beklediği Southpark bölümünü bir kez daha izleyin. Ne yapacağınızı değilse de ne yapmamanız gerektiğini vurgulayan, mühim dersler çıkartacaksınız.

2 DÜNYA 1 EKLENTİ

2007 sonunda çıkan rol yapma oyunu Two Worlds'ü (OGZ Notu: 7,5) edinmiş ve bitirmiş bir insansanız haberiniz olsun, oyunu tekrar kurmanın vakti geldi. Çünkü yapımcı Reality Pump, oyunun "genişleme içeriği" (paket demiyorum) Tainted Blood'ı 1 Mayıs'ta yayınlıyor. "O kadar da iyi oyun değildi, bir daha para bayılamam diyorsanız... Demeyin. Çünkü Tainted Blood tamamen ücretsiz olacak ve oyunun web sitesinden indirilebilecek. Yeni bir şehir ve tabii ki yeni görevler içeren eklenti için başvurulacak adres: www.2-worlds.com

EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz

1 FALLOUT 3

BURADAKİ GÖRÜNTÜLERİN YAYIN HAKKI HERKESE AİTTİR... GÖNLÜNÜZCE KULLANABİLİRSİNİZ

Gün geçmiyor ki Fallout 3'e ait yeni bir bilgi düşmesin internete sevgili okur. Ama spoiler da spoiler diye diye başımızın etini yiyeceğinizi bildiğimizden, bu gün size oyunun hikayesindeki sürprizlerden değil, muhteşem Collector's Edition versiyonundan bahsetmek istiyoruz.
Sadece 10 dolar daha fazla verek Fallout 3'ün koleksiyon versiyonunu alırsanız, ilk önce kutudan çıkan PipBoy Boobleheead biblosu karşılıyor sizi. "Bobblehead de ne?" derseniz, şu kafası kocaman, dokunduğunuzda "boing boing" diye oynayan oyuncak derim. Bunun yanında, Fallout 3'ün başka yerde bulamayacağınız artwork'lerini içeren "Art of Fallout 3" kitabı ve yapım belgeseli olan ekstra bir DVD de geliyor. Tüm bu güzelliklerin metal bir "VaultTec" beslenme kutusu içinde geliyor olması ise cüzdanımızla aramızdaki ilişkiyi şenlendiriyor.
Peki bu süper paketi nasıl alacaksınız? Eğer kredi kartınız Amerika'dan alışveriş yapmaya uygun ise bile kalkışmayın: Çünkü ön sipariş verebileceğiniz www.gamestop.com, 70 dolar oyunun üstüne bir de 60 dolar gönderi ücreti alıyor! Kendilerine nazikçe "OHA!" diyoruz. En güzeli, ABD'de yaşayan bir akraba, eş, dost edinin, o alıp göndersin size...

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 25 Kasım
Bize göre: Belki tutar bu tarih. Ama bu büyük bir "belki".







2 MAFIA 2 ASKER KAÇAĞI VE ARKADAŞLARI

Altı ay önce, ilk sayımızda Mafia 2'yi çok merak etmiş ama hakkında bulabildiğimiz bilgi kırıntıları dişimizin kovuğuna bile gitmeyince beklemeye karar vermiştik. Bugün elimizde çok bilgi var. Ve sizinle paylaşmaya hazırız.

Birincisi, kötü haber: Oyun ilk oyunun hikayesini devam ettirmiyor. Haliyle Mr. Salieri'nin adamlarından birisini oynamıyoruz. Ana karakterimiz işlediği bir suçtan yırtmak için 2. Dünya Savaşı'na giden Vito Scaletta. Adamımız, savaş dönüşü kankaları Joe Barbaro ve Henry Tomasino ile Empire City'nin suç şebekelerine yaklaşmaya başlıyor.

Mafia 2 ilk oyundan çok daha serbest olacak ama hikaye anlatımındaki drama havası aynen korunuyor. GTA gibi bir serbestlikten bahsetmiyoruz ama bir mafya adamı ne yapıyorsa, onu yapabileceksiniz -araba bagajına adam tıkıştırmak gibi.
Suç ağında yükseldikçe her türlü yeteneğiniz artacak, buna oyuna yeni eklenen "yakın dövüş teknikleri" de dahil. Polisler suçunuzun şiddetine göre sizinle uğraşacak, birisine yumruk attınız diye 60 saniye sonra şehrin yarısını kaplayan bir çatışma başlamayacak yani.

Kısacası Mafia 2 yine gerçekçi, yine hikayesiyle güçlü görünüyor. Heyecanlanmaya başlayabilirsiniz.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Belli değil
Bize göre: Bu yıl içinde çıkması mümkün değil. 2009'un ortalarına doğru ancak görürüz.



3 GEARS OF WAR 2

ETİN KİLOSU KAÇ LİRA OLDU HABERİNİZ VAR MI SİZİN?

Gears of War teknik olarak mükemmel bir oyunken, Gears of War 2'de daha neyi geliştirebilirler? Oyuna "et" mefhumunu eklemişler. Yumuşak dokuyla kaplanmış bir şeye yaklaştığınız zaman, silahınız içine gömülüyor, vücudunuzla ittirirseniz içeri doğru gerçekçi (ve gayet rahatsız eden) bir şekilde gömülüyorsunuz. Tüm düşmanlarınız etten kemikten oluştuğu ve yakın dövüşte elektrikli testerelerle düelloya da girebildiğiniz için içinizi kaldıran sahnelerle karşılaşabilirsiniz.

Teknik olarak geliştirilen bir diğer konu ise, artık duvarlar dahil her şeyin yıkılabilir, kırılabilir olması. Ne arkasına saklandığınız duvar sizi uzun süre koruyacak, ne de alt katta bıraktığınız düşmandan yerdeki zemin. GoW2'nin teknoloji demosunda Marcus Torque Bow'la zemini deliyor ve alt kattakilere ateş etmeye devam ediyordu.

Ve bu kez ufak çaplı bir operasyonun içinde de değiliz. Locust'a karşı tam teşekküllü bir savaş içindeyiz ve ekranda aynı anda yüzlerce Locust ve Gears savaşıyor olacak. PC versiyonuyla ilgili henüz bir bilgi yok ama ilk Gears, Xbox 360 versiyonundan tam 1 yıl sonra çıkmıştı. Microsoft 360'ta yeterince Gears 2 satınca, muhtemelen 2009'da, PC'lerimize de oyun düşecektir elbet.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım 2008
Bize göre: Microsoft bir tarih verirse, o oyun o tarihte çıkar.



İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.

4 THE WHEELMAN

DRIVER'DAN ÜMİDİ KESTİK, SEN MOTORU SICAK TUT, VİN!

Vin Diesel en sevdiğimiz aksiyon filmi aktörlerinden birisi. Gayet de "hardcore" bir oyuncu kendisi. Bir süre önce de gayet hardcore bir oyun yapmaya başladı, kendi kurduğu Tigon Studios'la. İlk oyunu The Wheelman'de de başrole kendisini seçti (bu ne biçim bir narsistlikmiş, birden soğuduk Vin Diesel'dan!).

O değil de, Driver'ın ilk oyundan beridir bir türlü beceremediği işi yapacak gibi görünüyor Wheelman: Yani sadece araba sürüşüne odaklanan müthiş bir aksiyon oyunu olmak (Driver bu denklemin "araba sürüşü" kısmını becerirken, "müthiş bir aksiyon oyunu" kısmını pek becerememişti). Aslen bir "acil durum şoförü" olan Vin, banka soygunu gibi hızlı kaçış gerektiren durumlarda ilk arayacağınız adam.

Oyun birebir modellenmiş Barselona'da geçiyor ve şehir güzel gözüküyor. Her ne kadar ilk izlenimlerimiz, çarptığınız arabaların yumurta gibi saçıldığı yönündeyse de, oyunun gerçekçilik gibi bir derdi yok. Hızla giderken 180 derece geri dönüp ön camdan ateş etmeler, yanınızdaki arabaya toslayıp garibanı fezaya göndermeler gırla gidiyor. Lakin araba sürüşüne bir şey diyemem ama Vin Diesel'in oyun içi modeli yürürken tam bir odun gibi görünüyor. Mümkünse oyun boyunca o koltuktan hiç kalkmasın diyor, huzurlarınızdan ayrılıyorum.



RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 23 Eylül 2008
Bize göre: Kesin bir tarih için fazla erken geldi bize. 2009'a sarkabilir.

2008'DEN 1 NİSAN MANZARALARI

OYUN CİDDİ İŞTİR, ŞAKA KALDIRMAZ - GÖKER NURBEYLER

Blizzard'ın kısmen de olsa gerçekleşen "WarCraft'a Panda sınıfı geliyor" ve Gamespot'un World of StarCraft'ın çıkacağına dair şakalarından sonra her yıl, 1 Nisan'da zekâ pırıltısı taşıyan yalan haberleri merakla bekler olduk. 2008'in çakma haberleri sayesinde oyun dünyasının saçmalama sınırları da ortaya çıkmış oldu.

> ***Diablo***'ya içinde sıfır kalori şekerlemeler ve çeşitli eşyalar bulunan *Loot Piñata Diablo* maketleri eklendi. Eklentiyle ilgili şu not yayınlandı: Pinata'yı Wirt'in bacağı ile Horadric Cube'de (ayrıca satılır) birleştirmeyin. Paranormal olaylarda ve kötü auralarda Blizzard'a başvurunuz. Blizzard, kötü güçlerin kayıp ruhlarınıza ve mallarınıza vereceği hasar nedeniyle sorumlu tutulamaz.

> Flagship Studios, ***Hellgate: London*** için *Barbie* karakterini duyurdu. Yapılan açıklamada yeni karakter sınıfının 2038 yılında kötülükle olan savaşta büyük rol üstleneceği vurgulanıyordu. Flagship'in esprisi bu yılın açık ara en kötüsüydü. "Az kaldı tüm eksikleri tamamlıyor, hataları düzeltiyoruz" diyen yapımcılarına Barbie size müstahak diyorum.

> Bir habere göre Nihilum ***WoW***'u bıraktı. Kalan oyuncular casual olarak devam edecekler. Bu haber 2008'in belki de en fazla sazan çekmeyi başaran haberiydi.

> Blizzard yeni ***StarCraft 2*** birimi *Tauren Marine*'i duyurdu. 88mm Impala Gauss Rifle kullanan Tauren askerleri sayesinde "There is no cow level" sözü tarihe karıştı.

> Şakalar içinde en geniş kitleye ulaşanı ***Lich King***'le ***WoW***'a eklenecek *Bard* sınıfı oldu. WoW'u Guitar Hero'ya çeviren sınıfla vahşi riff'ler atarak rakiplerimizi indireceğiz. Bard'ın yetenekleri arasında Metal ve Punk Rock yer alıyor. 390 dmg etkili Epic Solo talent'ini almak için sabırsızlanıyorum. Belki WoW'da sadece şakası hoş ama yarın bir gün bunu yaptıran bir oyun görebiliriz.

> 1 Nisan'ın harf oyunlu cin şakası ***Lord of the Rings Online***'a aitti. Amon *"Hen"* eklentisiyle oyuna yeni sınıf olarak kümes hayvanları ekleneceği duyuruldu. *Nuggets of Wisdom* gibi muhteşem bir trait'e sahip tavuklardan oluşan bir raid'i Balrog'la savaşırken görmek? Şu eklenti çıksaydı bir kadın dergisine transfer olurdum.

> Blizzard, Atari 2600 için hazırladığı konsol oyunu ***Molten Core***'u duyurdu. 40 kişilik raid oyununda joystick'imizi istediğimiz gibi ayarlama imkânımız olacaktı.

> ***City of Heroes***'a eklenen yeni teknoloji ile artık ses efektleri çizgi romanlardaki gibi yazı balonlarıyla verilecek. Böylece savaş sırasında ekrana Kabuum, Zbamm gibi yazılar gelecek. *"Peng, Bumm, Bang"* adı verilen sistem aslında bir çizgi roman oyunu için iyi bir fikir olabilir.

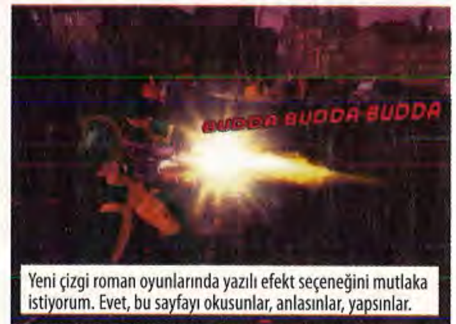
> ***Oyungezer***, maskotu *Goyun* için bir *LEGO Goyun* oyunu yaptıracağını açıkladı. Bununla da yetinmedi, Doğubank İş Merkezi'nde EA Türkiye ofisinin açıldığını duyurdu. Hatta ofisin sorumlusu Simon Weisserarm'a dergide 1 sayfa yazı bile yazdırdı. Bazı okurlar bu haberlere gerçekten inandı.



Sims'in tahtına aday olan Hellgate Barbie yeni bir fenomen olma yolunda.



Bard'ın Facemelter'ı 345-518 Rock Damage vuruyor. %5 ihtimalle ölümcül bir riff çalarak düşmanın zihnini uçurabilirsiniz.



Yeni çizgi roman oyunlarında yazılı efekt seçeneğini mutlaka istiyorum. Evet, bu sayfayı okusunlar, anlasınlar, yapsınlar.

TOP 20

Aldığımız bir ihbara göre listede bir suikastçi dolaşıyor, boşaltın derhal burayı!



1 Assassin's Creed
Ubisoft
Altair bu ay Top 20'nin karizmasını hızla yukarı taşıdı.

02	Football Manager 2008	Sega	YÜKSELDİ ▲
03	The Sims 2: Freetime	EA	YENİ
04	Tom Clancy's R6: Vegas 2	Ubisoft	YENİ
05	CoD4: Modern Warfare	Activision	DÜŞTÜ ▼
06	WH40K: Dawn of War Soulstorm	THQ	DÜŞTÜ ▼
07	The Sims 2	EA	DÜŞTÜ ▼
08	The Sims: Castaway Stories	EA	DÜŞTÜ ▼
09	The Sims 2: Bon Voyage	EA	DÜŞTÜ ▼
10	C&C3: Tiberium Wars	EA	YÜKSELDİ ▲
11	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi	DÜŞTÜ ▼
12	Crysis	EA	DÜŞTÜ ▼
13	Civilization IV Complete	Take 2	YENİ
14	Championship Manager 2008	Eidos	YENİ
15	Medieval II: Total War – Gold Edition	Sega	YENİ
16	World in Conflict	Vivendi	DÜŞTÜ ▼
17	Frontlines: Fuel of War	THQ	DÜŞTÜ ▼
18	SimCity Societies	EA	DÜŞTÜ ▼
19	Medieval II: Total War	Sega	DÜŞTÜ ▲
20	Empire Earth III	Vivendi	DEĞİŞMEDİ −

SAĞOLASIN IGN

Geçen yıl PS2'ye çıkan ve aklımızı başımızdan alan sanat şaheseri Okami'yi hatırlarsınız. Öyleyse siz oyunun Wii versiyonunun yapıldığını da biliyorsunuzdur? Olabilir ama haber bu değil... Haber şu; oyunun yayıncısı Capcom geçtiğimiz günlerde, 30 Mayıs günü çıkacak olan Okami Wii'nin kutu görselinin son halini dağıttı basına. Ama bu resimde ebat olarak küçük, rezalet potansiyeli açısından büyük bir sorun vardı. Kapak görselinin içinde bir IGN logosu görünüyordu (valla şu an bakıyorum da, hâlâ da görünüyor). Yanl oyunun kapağını tasarlayan grafiker (eski grafiker diyelim), kullanacağı malzemeyi yapımcı Clover Studios'tan istemeye üşendiğinden olsa gerek, Google'layıp oyun sitesi IGN'den çekmeyi tercih etmişti. Peki ama Photoshop'un fırçasını kullanmaya da mı üşendi? Bu soruya cevap veremiyoruz ama Capcom'a ibret olsun diye tertemiz bir Okami görseli yayınlıyoruz. İnternetten resim indirmenin de bir adabı var yani... Bu arada, oyun Amerika'da 15 Nisan'da çıktığı için iş işten geçti, oyun kutusu o haliyle raflara yerleşti.



Beyaz kurdun tam ağzının karşısındaki silik şeyi görüyor musunuz? IGN logosu.


Halbuki Gamespot ne güzel, mis gibi logosuz.. logo? Erden? Abi temizleyecektin bunu?



Merkez Kontrol Kapağı 56
Kapak Mandalı 53
55 Mikrofon Alıcısı
52 Ses Açma
Dahili Kamera 2
Sessiz Mod 4
USB Bağlantısı 51
61 Sessiz Tuşu Işığı
Mikrofon Alıcısı 1
54 Ses Kapama
Soğutma Sistemi 63
Mikrofon Alıcısı 3
14 Network Bağlantı Noktası
Eternet Kartı 60
Merkez Kontrol Kapağı 62
Kapak Mandalı 5
Harddisk 9
24 Görüntü Kablosu
45 Ses Kartı
46 USB Bağlantısı
LCD Ekran 10
34 Güç Tuşu
47 USB Bağlantısı
59 Sistem Kartı
33 LCD Çerçevesi
Hard Drive 13
35 Wireless Alıcısı
36 Güç Girişi
USB Bağlantısı 6
42 Kısayol Tuşları
Parmak İzi Okuyucusu 7
43 Ses Açma / Kapama
41 Kapak Mandalı Yuvası
Kapak Switch 11
44 DVD Çıkışı
Fan 57
S-Video Çıkışı 12
25 Bluetooth
26 İşlemci
Wireless Açma / Kapama 8
29 Touchpad Sağ Tuş
Modem Bağlantı Noktası 15
30 Touchpad
Bluetooth Açma / Kapama 16
27 Bellek
31 Batarya
VGA Çıkışı 48
28 Anakart
23 Klavye
Hoparlör 21
37 Kızılötesi Açma / Kapama
Firewire Bağlantı Noktası 49
38 Güç Göstergesi
Optik Sürücü 20
Hafıza Kart Okuyucusu 50
39 Pil Durum Göstergesi
Kart Okuyucu 19
40 Wireless Ledi
Mikrofon Girişi 18
32 Kızılötesi Alıcısı
Kulaklık Çıkışı 17
Hoparlör 58

BUNU ÇÖZMEK YERİNE BİLGİSAYARINIZI
BEKO'DAN ALIN, İŞİNİZİ ŞANSA BIRAKMAYIN
HER TÜRLÜ ÇÖZÜM İÇİN 7 GÜN 24 SAAT BİZİ ARAYIN

444 1 404

www.beko.com.tr

BEKO
Dünya markası.



İLKEL ÇAĞLARIN YENİLMEZ PROGRAMCISI

AGE OF CONAN'I BİR BİLENİNE SORDUK - DAMLA PINAR GÖK

Haluk Diriker Funcom'da, hayalindeki projenin yapay zekâsı üzerinde çalışıyor.

Geçtiğimiz ay ilk beta izlenimlerine dergimizde yer verdiğimiz Age of Conan'la henüz işimiz bitmedi. Zaten henüz oyun betadan bile çıkmadığına göre, daha uzun süre Conan'ın çağına gidip geleceğiz demektir. İşte bu ziyaretlerimiz sırasında, oyunun yapımcıları arasında bir Türk çarptı gözümüze. Biz de yerimizde duramadık ve aklımızdaki soruların yanıtlarını almak için Kimmerya dağlarının eteklerine doğru yol aldık.

Şunu bilin ki prensim, oyuncuların kabaran beklentilerinin dizginlenemez noktaya ulaştığı anda Haluk Diriker geldi. Çelik bilekli, elinden klavyesini bırakmayan, kara saçlı, şahin gözlü bir yiğit...
Bir Nemedya Efsanesinden

Damla: Öncelikle bize biraz kendinden bahseder misin? Funcom'da çalışmaya başlaman ve Age of Conan projesine dahil olma sürecin ne şekilde gelişti?
Haluk Diriker: Funcom'da çalışmaya başlamam büyük bir şans eseri oldu. Kendim de uzun süredir MMO oynadığım ve Robert E. Howard'ın Conan'ını çok beğendiğim için, oyunu uzaktan ilgiyle takip ediyordum. İki sene önce şirketin web sitesinde, pozisyon açıldığını gördüm. Başvurdum ve şu anda Oslo'dayım. İki yıldır aktif olarak Age of Conan projesinin çeşitli bölümlerinde görevler alarak ilerliyorum. Şu anda yapay zekâ uzmanı olarak çalışıyorum.

Damla: Oyuncuların Age of Conan'dan beklentileri çok yüksek. Bu beklentiler sizi ne şekilde etkiliyor?
Haluk: Evet, özellikle çıkış tarihine yaklaştığımız şu dönemlerde beklentiler doruk noktasına ulaştı. Hem üzerinizdeki baskıyı hissediyorsunuz, hem de insanlar sizin ne ürettiğinizi görmek için bu kadar hevesle beklediğinden yaptığınız Işe karşı şevkiniz artıyor. Oyunculardan bol bol pozitif tepkiler de geliyor, yararlı eleştiriler de. Biz her ikisini de çok ciddiye alıyoruz ve bu sayede şu anda çok iyi bir konumda olduğumuza inanıyoruz.

Damla: Age of Conan'ı diğer MMO'lardan farklı kılan özellikleri neler olacak?
Haluk: Conan'ın savaş sistemleri piyasadaki diğer MMO'lardan farklı. Oyuncunun karakter üzerindeki kontrolü daha fazla. Bizim oyuncularımız ekrandan kayıp giden rakamları değil, savaşın kendisini izliyorlar. Oyunun PvPsinin, sinematik quest sisteminin ve 18 yaş üstüne hitap eden ilk MMO olmasının bizi diğer rakiplerimize kıyasla daha avantajlı bir konuma getireceğine inanıyoruz.

Damla: Oyun ne zaman piyasaya çıkacak? Ufukta herhangi bir erteleme görünüyor mu?
Haluk: Oyunun çıkış tarihinde erteleme görünmüyor. 20 Mayıs'ta piyasada olacak. Umarım Türk oyuncular da Age of Conan'ı zevkle oynayacaklar.









INFINITY WARD KONUŞTU

CALL OF DUTY'Yİ KİMSELERLE PAYLAŞMAK YOK!

Dört numaralı bölümüyle savaşın (hadi abartmayalım, savaş oyunlarının diyelim) kaderini ellerine alan Call of Duty serisinin sıradaki oyunu büyük bir merakla bekleniyor ama bir yandan da herkes biliyor ki CoD5, CoD4 kadar çarpıcı ve onun kadar kusursuz bir oyun olmayacak. Sebebiyse çok basit. Oyunun geliştirmesini, serinin ve CoD4'ün yaratıcısı Infinity Ward değil, "serinin en kötüsü" olarak tarihe geçen CoD3'ün ekibi Treyarch üstlenmiş durumda (tabii ki talimatı Activision veriyor). Ve bu durum CoD hayranlarını tedirgin ettiği kadar rahatsız da ediyor.
Her neyse... Hayranların duyduğu rahatsızlık, CoD4'le harikalar yaratan Infinity Ward'a da bulaşmış olmalı. Çünkü yayılan haberlere bakılırsa, Infinity Ward ekibi Activision'a ismi CoD olmayan hiçbir oyun için çalışmayacaklarını net bir şekilde iletti. Sonuç: Önümüzdeki yıl, Treyarch tarafından hazırlanan ve yine II Dünya Savaşı'na dönüş yapan bir CoD5'in yanı sıra kimbilir ne sürprizlerle dolu Infinity Ward yapımı gerçek bir devam oyunu görme ihtimalimiz çok yüksek.



Lisansımı ele geçirmeye çalışanı fırurum!



SPIDER MAN WEB OF SHADOWS

PETER'IN AĞINA YİNE DÜŞTÜK

Tobey Maguire'a dönüştüğünden bu yana Spider-Man'e duyulan sevgi azalmış durumda. Ayrıca son iki oyunun bıraktığı tat hiç de Spider-Man 4 için yanıp tutuşmanızı sağlayacak türden bir şey değil. Üstüne bir de Jetix inatla çizgi filminin eski bölümlerini yayınlayıp duruyor (en son baktığımda öyleydi en azından). Ama ne kadar soğusanız da, itiraf edin, bir gökdelenin tepesine oturup çevreyi izleyen Peter Parker'ı gördüğünüz an hava ısınıyor, aranız düzeliyor. Web of Shadows'u da bu yüzden haber yapıyoruz, fırsatçıyız artı popülistiz.

Serinin dördüncü oyunu olacak Web of Shadows'u da ne ilginçtir ki bir sayfa önce hafiften dövüp bıraktığımız yapımcı Treyarch geliştiriyor. Önceki oyunlarda yeterince vurgulanan serbestlik hissi bu oyunda biraz daha güçleniyor ama Web of Shadows'un asıl numarası önceki bölümde olmayan iyi taraf-kötü taraf tercihini oyuncuya bırakması. Marvel dünyasının diğer kahramanları da Manhattan'a, amcaoğlu Spidey'nin yeni oyununu tebrike gidecekmiş. Oyuna görebileceğimiz karakterlerden bazıları Luke Cage (Power Man), Kingpin ve Nick Fury.

OTOSTOPÇUNUN GALAKSİ REHBERİ 2

...YA DA BİR GELİŞTİRİCİNİN ORTALIĞA SAÇILAN ÇAMAŞIRLARI

Waxy.org, yani bağımsız oyun gazetecisi Abdy Baio'nun kişisel sitesinde bu ay çok özel bir haber yayınlandı. Baio, efsanevi adventure firması Infocom'un 1989 tarihli back-up diskini ele geçirmişti ve içindeki bazı çok özel bilgileri paylaşmadan edememişti. İçinde tasarım dosyaları, telefon numaraları, satış rakamları, toplantı notları, şirket bültenleri, kaynak kodları ve oyunların dosyaları bulunan diskin yıldızı "Milliways: The Restaurant at the End of the Universe" oyunuydu. Yani 1984'te çıkan ve büyük başarı elde eden Otostopçu'nun Galaksi Rehberi'nin hiç yayınlanmamış devamı. Baio mektuplar ve toplantı notlarından edindiği bilgileri birleştirerek, hem oyunun, hem de arka yüzünün hikâyesini ortaya koymuştu.

Oldukça problemli bir tasarım aşaması geçirmiş gibi gözüken oyun hakkındaki bilgiler, Infocom gibi çok başarılı bir firmanın nasıl kapandığı konusunda da ipuçları veriyor. Adams'la yaşanan problemler, zaman planlamasının bir türlü yapılamaması, oyunun başka bir stüdyoya (Magnetic Scrolls) paslanması, herkesin birbirinin arkasından konuşması (Adams'ın arkası en çok olmak üzere), Steve Meretzky ve Dave Lebling gibi adventure dünyasının en meşhurlarının projeye dahil olması ve derken şirketin kapanması... Hikâyenin gerçek aktörlerinden gelen yorumlarla beraber yazı müthiş bir bilgi kaynağına dönüştü sonraki günlerde, üstelik Baio siteye oyunun kodlanmış iki kısa versiyonunu da koymuştu. Notlarda oldukça kötü anılan, oyunun baş tasarımcısı Michael Bywater'ın siteye yazdığı zehir zemberek açıklamalar da cabası. İngilizce bilen herkesin bakması gereken olağanüstü bir hikâye bu...



Hikâyenin iki kahramanı, Douglas Adams (solda) ve Steve Meretzky.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Şok şok 2!



Bioshock 2'nin kesin olarak 2009 sonunda çıkacağı açıklandı. Mutluluktan şok olduk!

Daha çok ağla Nero

Devil May Cry 4'ün PC versiyonu bu yaz geliyor. Hemi deee ekstra bölümler ve ekstra modlarla.

İsteyenin iki yüzü kara



Blizzard, kendilerinden World of Warcraft'ın film yapım haklarını isteyen Uwe Boll'u açıkça tersleyerek bir kez daha takdirimizi kazandı.

Editörün seçimi

Witcher'ın saygıdeğer yapımcısı CD Projekt, oyuna kendi maceralarımızı ekleyebileceğimiz bir Editor ekledi. Gelecek ayın OGZ DVD'sini bekleyin derim...

Kara göründü

Son derece kaliteli bir DVD olmasına rağmen Pirates of the Burning Sea'nin 11 sunucusundan 7'si, kullanıcı sayısı azlığından kapandı. WaoooW!

EVE'e hırsız girdi



Önce EVE Online'ın kaynak kodunun sızdığı haberi geldi, sonra da kullanıcıların güvenlik paniği... Yapımcılar işini doğrusunu anlatana kadar akla karayı seçti.

Yaktın bizi Rockstar

Geçen ayki Assassin's Creed'den sonra bu kez de GTA 4 derginin son günlerinden gelip iki ayağımızı bir pabuca soktu. Ayın 10'unda falan çıkartsanız şu "yılın oyunu" oyunlarınızı?

Yaratık yaratmanın bedeli!

Spore'un kendisinden önce Creature Creator adlı parçası geliyor. 17 Haziranda çıkacak olan bu küçük şeyin demosu ücretsiz ama kendisi 10 euro. Sims'ten önce yayınlanan Sim Creator'ı parayla satmadığına pek içerlemiş EA herhalde...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

OYUNEZER!

HAZIR KEK GİBİ OYUN İSTEMİYORUZ!

Eskiden oyun oynamaya arkadaşın evine gitmenin bir keyfi vardı. Arkadaşın evinde güruh halinde oyun oynarken kek gelirdi, börek gelirdi. Yanında bir de limonata kondurdu muydu, o arkadaşın annesinden daha güzeli yoktu, kısa bir süre için. Wizard of Wor unutulur, keklere yumulunurdu.

O zamanlar, her annenin yaptığı kek ayrı bir tattaydı. Kimi nişastasını çok, kimi hamurunu farklı koyar, kimi içine portakal kabuğu rendelerdi (hastasıyım!). Her gittiğimiz evde farklı bir tat alırdık.

KEK AUTHENTICITY

Sene 2008, şimdi ev ziyaretleri nedeniyle gittiğimiz her yerde aynı kek var: Hazır kek! Kutusundan çıkan standart malzemeyle hep aynı miktarda, aynı tadı veren, aynı markalı kek. Çayın yanında ağza yine fütursuzca tıkıştırıyoruz, "mooom gozal olmuş!" diyerek (biraz ayıymışım ben de). Her gittiğimiz ziyarette, benzer tatlar var. Ama içten içe o hep değişen, hatta ikinci gidişinizde bile farklı olma ihtimali olan anne kekını özledim.

Herkesin bayıldığı Unreal motoru da oyunlara aynı şeyi yapmaya başladı.

İlk başta her şey çok güzeldi: Unreal motorunu kullanan bir oyunun iyi olacağından emindik. Aslında, hala da öyle ama hangi oyunu açsam, hangisini yüklesem "Powered by Unreal" görmeye başladım. Motoru 2 sene önce lisanslayan herkesin oyunları bitmeye başladı tabii. Oyun türleri farklı, oynanış benzersiz de olsa, son 2-3 aydır oynadığım oyunların hamurunun aynı olması bir tekrar hissi veriyor bana.

OYUN UNREALITY

Bioshock, Medal of Honor Airborne, Gears of War, Vegas 2 son 4-5 ayda oynadıklarımdan birkaçı. Neden beni rahatsız ediyor bilmiyorum ve bunu söyleyerek Oyunezer'in konseptinin içine ediyorum, biliyorum ama Unreal 3 motorunu sevmedim, sevemedim. Bir keşmekeşlik, bir suratsızlık var bu motorda. Özellikle yüz animasyonlarının artık kendini aştığı, duyguları birebir yansıttığı günümüzde, hödük gibi suratlar görmek istemiyorum (bkz. Gears ve Assassin).

İşin kötüsü EA de dahil olmak üzere tüm yapımcılar, bala üşüşen arılar gibi bu motoru lisanslıyorlar. Önümüzdeki yıllarda her iki oyundan birisi Unreal motoruyla yapılacak korkarım ki.

Halbuki öte tarafta muhteşem pastel renkleri, insanın gözünü alan teknolojisi ve makinayı Unreal'ın yarısı kadar bile zorlamayan optimizasyonuna rağmen Source motorunun yüzüne kimsecikler bakmıyor. Beri yanda GTA'ya can veren, yapay zekası, Euphoria fizik motoruyla Unreal'la kolaylıkla başa çıkacak RAGE var. Artık iyice ucuzlamış olan ama esnekliği sayesinde hala iş yapabilecek Gamebryo var.

Ey ahali! Ey yapımcılar! Kimse size oturun şu saatten sonra kendi motorunuzu programlayın demiyor. Ama diğer engine'lere de bir şans verin biraz. Engin'leri yaşatalım! Im-engine all the peopleee! [Kırt - saçmalama karşıtı altın makas]

Aslında anlayışla da karşılamak lazım (aha ezemedim!) adamları. Bu zamanda sil baştan bir oyun motoru yazmak, milyon dolarlık bir iş. Eh, durum böyle olunca da milyon dolarlık bir riske girmektense, milyon dolarlık, ama kendini defalarca ispatlamış bir motor kullanmak daha akıllıca geliyor.

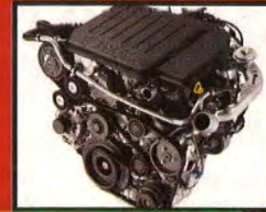
Ama her oyuna uymuyor, herkes kullanamıyor bu motoru... Gears'a yakışmıştı, Bioshock'ta da lezizdi doğrusu. Ama Airborne'da sonsuza doğru uzayan eklemli adamlardan sonra, Vegas 2'de kol/bacak uzuvlarında fazldan eklemler peydahlandığını gördügümde içim cız etti.

Hem, yapay zekasının muhteşem olması gerekmiyor mu bir Unreal motorunun? İlk Unreal değil miydi, bize oyunlarda "insan gibi zeki" düşmanların ne kadar keyifli olduğunu gösteren? Herhalde Epic Games kazandığı 10 milyon dolarından falan sonra, düzgün yapay zekaya kasmaktansa grafiğe kasmanın daha karlı olacağına karar verdi. Demek ki.

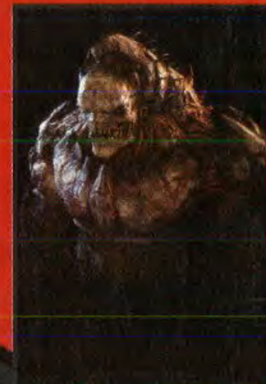
Sonuçta en iyi oyunlar hala Unreal motoruyla yapılıyor. Ama hep aynı motor demek, oyunlarda hep aynı hatalar demek. Bundan sıkıldım.



Her şeyin 2D olduğu zamanlar, grafik motoru falan derdimiz yoktu...


...Motor olarak bildiğimiz yegane şey su motoruydu...


...Halbuki alternatif motorlarda da çok iş var daha.


...Sonra Unreal motoru geldi. Artık herkes onu istiyordu (lakin bu da güzel bir motor şimdi)...

AYIN EZENİ


Sinan Akkol

Zamanında Miyamoto tarafından keşfedilmiş olsa Mario'dan bile daha popüler, daha sevimli bir oyun karakteri olabilecekken, bizim sıkıcı dünyamızda sıkışıp kalmıştır Sinan. Öylesine çok sever ki oyunları, en dandik olanına bile kıyamaz, "canım benim, niye böyle yapıyorsunww sen?" demekle yetinir. "Oyun dünyasını sevgiyle kucaklamak" mottosudur. Kucaklamayanı döver.

ALIENS Colonial Marines

ŞÜPHE, KORKU VE KAÇINILMAZ ÖLÜM… XENOMORPH GERİ DÖNDÜ · KAAN ALKIN

Alien filmleri kadar 1999 yılında oynadığım *Alien vs Predator* oyunu da aklıma kazınmıştı. Kendi zamanına göre muhteşem olan bu oyunun ardından yapılan rezil oyun ve film denemeleri, güzel hatıraları (gergin hatıralar desem garip kaçacaktı) silecek güce sahip değildi. Ama artık bu rezalet serisine bir son verildiğini umuyoruz. Çünkü Sega, Alien'ın lisansını aldı, Gearbox'un şefkatli ellerine teslim etti. Heyecanla bekliyoruz.

Gearbox ekibiyle ilk karşılaşmamız değil bu. *Halo, Borthers in Arms, Counter Strike: Condition Zero, Half Life Blue Shift* gibi oyunları bize getiren ekip kendileri. Özetle, Aliens sağlam ellerde diyebiliriz.

TAKIM BAZLI TIRSINÇ OYUN

Brothers In Arms'la takım mekanikleri konusunda kendisini iyice geliştiren Gearbox, Aliens için de benzer bir sistem üzerinde çalışıyor. Elbette uzaylı dostlarımızın arkasına dolaşamayacağımız ya da bir Alien'ı uyarı ateşiyle sindiremeyeceğimiz için durum biraz farklı. Takım içi yardımlaşma kadar önem verilen bir diğer konu, oyundaki karakterlerin ve hikayenin derinliğinin sağlanması. Bunun için Hollywood yazarları Bradley Thompson ve David Weddle (*Battlestar Galactica*'yı yazıyor ikisi de) yapım ekibine katılmış. Hollywood'dan alınan sadece yazarlar değil. Yapımcı Mike Gallo verdiği röportajda orijinal Alien'a olabildiğince sadık kalmaya çalıştıklarından bahsediyor. Filmlerin atmosferini yakalayabilmek için Aliens'ta konsept artisti olarak görev alan Syd Mead'i de ekibe katmışlar. Syd, 20th Century Fox stüdyolarını ziyaret edip, yirmi yıl önce çizilen ve kullanılan her türlü materyali edinmiş. Tüm çalışmalarını bu materyaller üzerinden devam ettiren yapımcı ekibin en çok önem verdiği konu, gerek görsel olarak gerekse de lezzet açısından filmlerin atmosferini yakalayabilmek.

ŞÜPHE VE TERÖR

Mike Gallo "en büyük amacımız filmlerin yarattığı etkiyi ve duyguyu oyunda da yaratabilmek" diyor. Dört filmlik seriyi "aksiyon, korku, şüphe, terör" kelimeleriyle özetleyen Gallo, tüm bu öğeleri oyuna aktarmak için birden fazla yol kullanabileceklerini ve bunun amacının oyuncuyu sürekli tetikte tutmak ve oyuna ilgisini yitirmesini engellemek olduğunu da ekliyor. Yani koridorlarda haldur huldur koşturacağımız, önümüze gelenin kafasına sıkabileceğimiz bir aksiyon oyunu beklemeyin. Asıl yapacağınız şey ürkmek olacak!

Oyunda ekibimizin dört kişiden oluşacağını biliyoruz. Bu dört kişilik takımla ilgili en güzel haber, oyunu 4 kişi co-op oynayabilecek olmamız. PC için geçerli değil ama 4 ayrı konsolla ya da 2 konsolda, ikişer oyuncu aynı ekranı



paylaşarak oynayabileceğiz (tabii ben elimi sürmeyeceğim o kontrol cihazlarına, çok yaşa PC çok yaşa yerel ağ). Ekibimizle belli bölgelerde kapıları açılmayacak şekilde kapatabileceğiz ya da odaya açılan havalandırma deliklerini tıkayabileceğiz. Benzer hinliklerle, bulunduğumuz bölgeleri daha korunaklı hale getirirken, her şeye rağmen bize doğru yaklaşan onlarca noktacığa hareket detektörümüzden bakıp strese gireceğiz. Yapımcının *"Make A Stand"* adını verdiği durumlara düştükçe ter dökeceğiz. "Make A Stand" basitçe, çıkışı olmayan noktalarda tüm girişleri kapatıp gelen Alien dalgasına karşı koymaya çalışacağımız anlara verilen isim. Ancak her istediğimizde her deliği tıkama imkanımız olmayacak. Yani ipler bizim değil senaryonun elinde olacak.









Pençeler kadar kuyruk da öldürücü. Kapıdan kovsak bacadan geliyor olması da ayrı bir durum. Tavanı deldi hayvan iki diş atıcam diye.

1- Gerçekten böyle bir durumda kalsak biz de oturup saf saf izler miydik? Yoksa arkadaşımızı kurtaracağız diye ortama dalar mıydık? Ateş etsek bir türlü, etmesek bir türlü. Umalım ki Gearbox zorlu durumlarda kullanabileceğimiz bir iki oyuncak versin elimize.

2- God of War misali, yakın dövüşe girdiğimizde ekranda belirecek tuş kombinasyonlarıyla kurtulabilecekmişiz. Şu cırt cırtı yakalasam içini dışına çıkartacağım ama yetişemiyorum.

3- Demek ki neymiiiiiş? İnsanoğlu her bulduğu halttan silah yapmaya çalışmamalıymış.

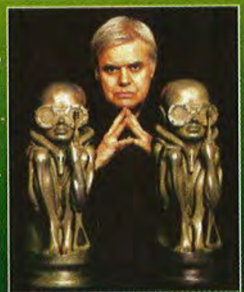
ASİT YAĞMURLARINA DİKKAT

Heyecan verici noktalardan biri de, yapımcıların Alien'lara oyunculardan biraz daha fazla özgürlük verme çabası. Xenomorph bulunduğumuz noktaya ulaşmak için her şeyi yapacak. Havalandırma borularını, mazgalları, yerlerdeki açıklıkları kullanarak korunaklı bölgelere girmeye çalışacak. Alçak Alien.

Mike Gallo'nun yanıt vermesi gereken bir diğer soru ise Alien biyolojisi. Damarlarında kan yerine asit dolanan bu şirinlik muskası yaratıklar, acaba oyunda da tıpkı filmlerdeki gibi öldüklerinde bile tehlikeli olacaklar mı? Cevap oldukça tatmin edici: Çünkü Gallo asidin çevreye belli ölçüde zarar vereceğini ve bulunduğumuz ortamları deforme edeceğini söylüyor. "Ekip üyeleri için de ölümcül olan asit spreyi, yine oldukça tehlikeli ancak mutlak ölüm anlamına gelmiyor." Gallo'nun bu sözlerinden en kötü, en tehlikeli anlarda bile yapacak bir şeylerimiz olduğu çıkarımını yapıp rahat bir nefes alıyoruz.

Oyundaki diğer her şey gibi, kullanacağımız silahlar ve alet edevat da filmlerden alınmış. Pulse Rifle'ın o yırtıcı sesini bol bol >>

YUMURTA MI ALIEN'DAN ÇIKAR, ALIEN MI GIGER'DEN?



1940 Şubatında İsviçre'de orta halli bir ailenin oğlu olarak dünyaya gelen Giger, eczacı olan babasına bir ilaç firmasından hediye olarak gönderilen insan kafatasını gördükten sonra karanlık ve farklı olan her şeye ilgi duymaya başladı. Bu ilgisini okul çağlarında da devam ettirdi. Mimarlık ve endüstriyel tasarım eğitim gördükten sonra, iç mimar olarak çalışmaya başladı. 1969 yılında ise ressam ve yapımcı olarak görsel sanatlara geçiş yaptı.

Giger'in 200'den fazla eserini barındıran Necronomicon kitabını, senarist Dan O'Bannon'un yönetmen Ridley Scott'a göstermesiyle, Alien projesinde yer alacak Xenomorph'un babasının kim olacağı belirlenmiş oldu. Giger, Alien'ı tasarlamanın yanında projenin pek çok bölümünde yer aldı. Bu çalışmalarıyla Oscar ödülü bile kazandı. (www.giger.com)

Yakın dövüşe girmek hoş değil ancak başka tercihimiz olmayabilir, tuşlara asılın

Hah buldum cırt cırtı. Filmlerde bu kadar göze batmıyordu, azıcık belirsiz olsa ne güzel olurmuş.

Marines 1 Aliens 0. Adam gibi ölseler sorun değil, ama kanaya kanaya delik deşik ettiler gemiyi.

Ekibin giydiği üniforma ve zırh filmlere sadık kalmış. "Görmedim ben" diyorsanız acilen ikinci filmi izleyin.

>> duyabilecek, gerektiğinde cep kaynağıyla kapıları sımsıkı mühürleyebileceğiz. Bir anda tepemizde biten Alien'lardan ise tuş kombinasyonlarıyla (*God of War* gibi) kurtulma şansımız olacak.

TEKNOLOJİNİN UNREAL HALİ

Oyunun yapımında Unreal Engine 3'ün en son hali kullanılıyor ama motor, yapımcı ekip tarafından kendi ihtiyaçlarına göre geliştirilmiş. Havok fizik motoruyla desteklenen UE3 sayesinde oyunun görsel olarak iyi bir iş çıkartacağına şüphe yok. Oyun içi ekran görüntülerine bakarsanız zaten ne demek istediğimizi anlayacaksınız. Oyun ve fizik motoru dışında kullanılan farklı teknolojilerden de bahsediyor Gallo. Ancak bunların ne olduğu hakkında bilgi vermiyor. Ama kastettiği şeyin son zamanlarda sıkça karşımıza çıkmaya başlayan yapay zekâ teknolojileri olma ihtimali yüksek. Hafızam beni yanıltmıyorsa Xenomorph kesinlikle beyinsiz bir barbar değildi. Ayrıca tek kişilik oyunda hayatta kalmamız takım çalışmasına bağlı olacaksa, ekibin yapay zekâ kontrolündeki üyelerinin de aklı başında hareket etmeleri şart.

Mike Gallo'dan gelen en son ve aslında Alien fanları için en önemli açıklama ise oyunun hikâyesinin geçtiği dönem. Oyundaki olaylar Aliens 3'ün hemen sonrasında cereyan ediyor. İkinci filmle arasında da çok fazla bir zaman farkı yok demek ki. Gallo'nun söylediğine göre oyun LV-426 gezegenindeki askerlerin ölümünden sonrasını ele alıyor. Sulaco'ya ne oldu, Xenomorph nereden nasıl geldi gibi soruların cevaplarını oyunun hikâyesi içinde bulabileceğimizi belirtiyor.

Şu satıra dek Gallo'nun ağzından >>





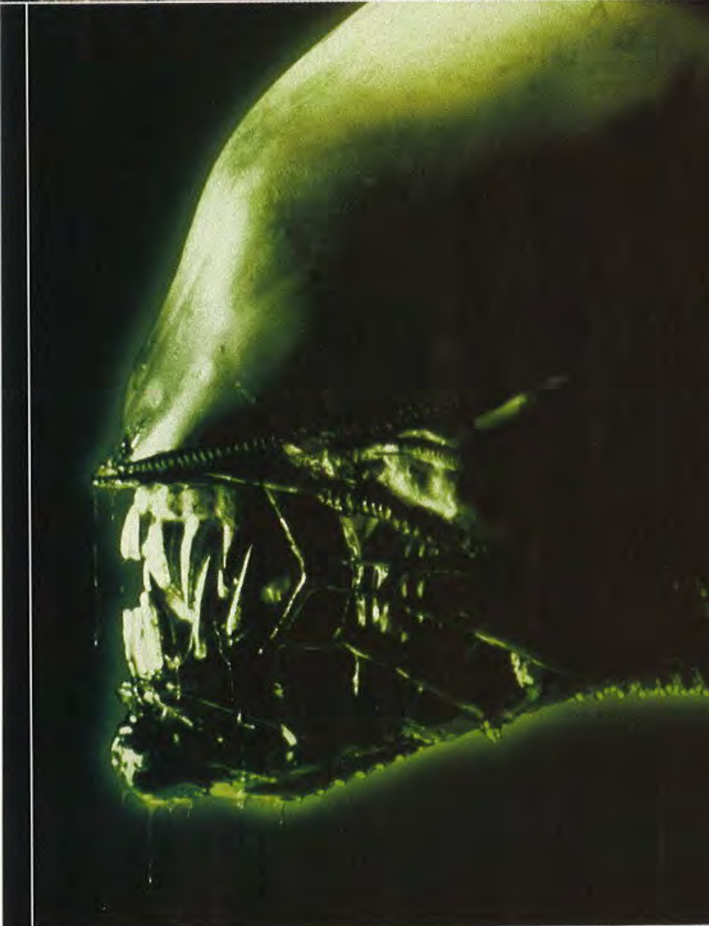
1- Buharda pişmiş face hugger yumurtası. Amca tamam elinde alev makinesi var da nasıl sakınsın seni öyle yahu? Öbürünün de zaten 14 kurşunu kalmış yazık, bir çıkarlarsa yumurtadan vay halinize.

2- Mutasyona uğramış ıstakozlar, canlı canlı pişirilen kardeşlerinin intikamını almaya geliyor.



"Make A Stand" diyorlar ama biri yerde biri duvarda hatta tavanda olunca zor biraz. Buldukları her delikten geçip geliyorlar.

Pulse Rifle'la atış yaparken, tetiğe basılı tutmayın. Kesik kesik atış yapın. Boşa atılan kurşunları çok ararsınız sonra. Şu silahtan esinlenen kim bilir kaç tane film gördük say say bitmez.

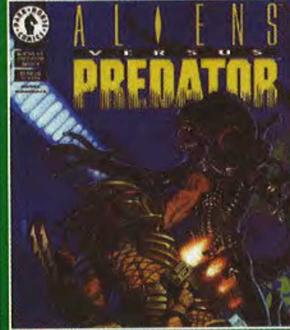


COMIC OLMAYIN!

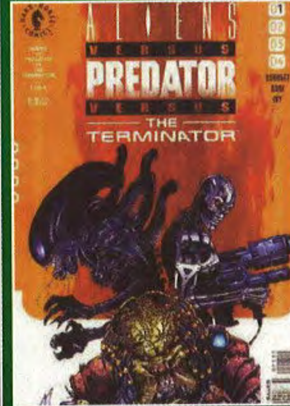
Yaratıcılıkta sınır tanımayan, diğer bir deyişle inek buldukça sağan firmalar, hit olan her şeyin suyunu sıkmaya, olmadık karakterleri karşı karşıya getirmeye doyamıyor. Bakalım Alien'ın başına neler gelmiş.



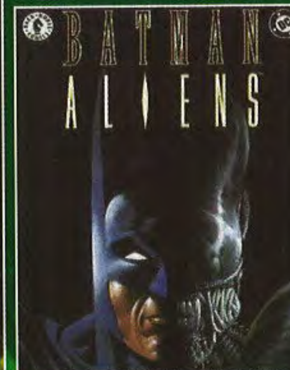
Alien Loves Predator
(www.alienlovespredator.com)
Alien ve Predator New York'a yerleşseler, can ciğer kuzu sarması olsalar ne olur?



Aliens vs Predator
"Vaaay! Çarpışmaya bak" desek bile gereksiz bir eşleşme aslında. Hoş, 1999'da yayınlanan oyun muhteşemdi ancak filmlerine kesinlikle ihtiyacımız yoktu.



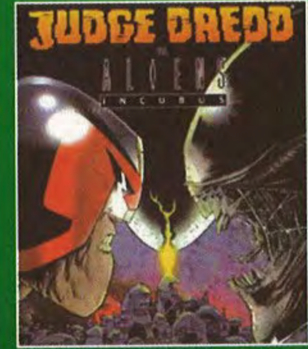
Aliens vs Predator vs Terminator
İlk "yuh" hakkımı burada kullanmak istiyorum. Alakasız evrenlerin karakterleriyle kağıt-taş-makas oynama çabası nedir?



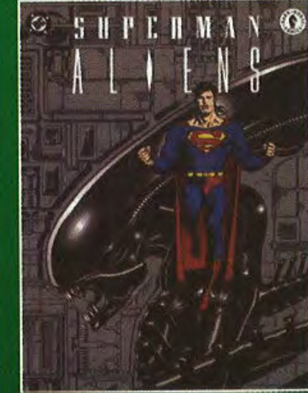
Batman vs Aliens
Beni benden alan çizgi roman. Kapaktaki Batman-Alien kırması, kendi hayatları üzerinde zerre kontrole sahip olmayan süper kahramanların, gerçek süper kötüler olan çizerler tarafından ne hallere sokulabileceğinin en iyi göstergelerinden biri.



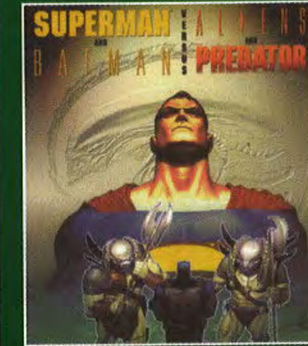
Green Latern vs Aliens
Ülkemizde pek tanınmayan bir süper kahraman olan Green Latern'in Xenomorph'a haddini bildirme hikayesi. Alien, Alien olalı bu kadar dayak yememiştir herhalde.



Judge Dredd vs Aliens
Aliens'ın suyu sıkmakla bitmez. Allahtan kalkıp Sylvester Stallone'li bir Aliens filmi çekmemişler bunun üstüne. Her evrende boy göstermeyi başaran Aliens'ı ayrıca tebrik etmek gerek.



Superman vs Aliens
Çelik adamının karşısına çıkaracak rakip bulmakta uzun süre zorlanan DC Comics, Alien'ı bulmuşken bırakır mı? Superman'i önce öldüren sonra evlendiren ekipten her şey beklenir. Kriptoniti olmayan Aliens ne kadar dayanabilir Superman karşısında, o da ayrı bir mevzu.



Superman & Batman vs Aliens & Predator
Çizgi roman dünyasında mahalle kavgası çıkartan seri. Supo'dan dayak yiyen Alien, kankası Predator'ü çağırır. Durumu haber alan Supo da Batman'i arar. Olaylar gelişir...

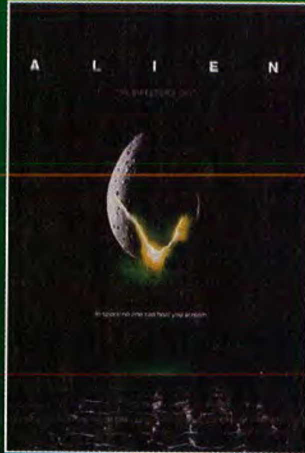
ALIEN TARİHİ

İlk Alien filminin senaryosu son haline gelene kadar evrim ustune evrim geçirdi. Yazarları tarafından düşük bütçeli bir film olarak düşünülen projenin ilk ismi "Memory" idi. Hikaye bir uzay gemisi mürettebatının uzaylılar tarafından tek tek ortadan kaldırılması üzerine kuruluydu. Shusett tarafından yine O'Bannon'a ait bir Gremlins senaryosundan projeye eklemeler yapıldı ve proje Star Beast ismini aldı. Film için daha iyi bir isim aranırken O'Bannon senaryoda pek çok kez tekrar eden "Alien" kelimesini film adı olarak kullanmaya karar verdi. Başta erkek olması düşünülen Ripley karakteri, yapımcının isteği üzerine değiştirildi. Tamamı erkek olan mürettebatta böylece kıdemli bir kadın da katılmış oldu. Star Wars'la ihya olan 20th Century Fox ise projenin bütçesini yükseltince ortaya bir başyapıt çıktı. Xenomorph'u yaratması için İsveçli ressam ve heykeltıraş H.R. Giger projeye dahil edildi. Ancak Giger'in becerilerinden etkilenen ekip kendisinden projenin tamamında yardım aldı. Sadece Alien'ın değil evrenin temelleri de Giger'in ellerinde çıkmış oldu.

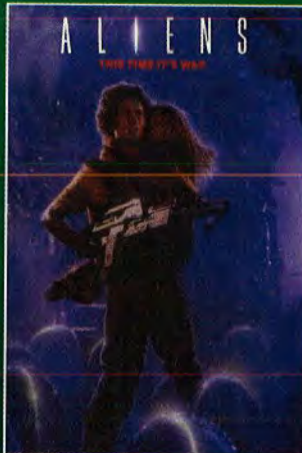
İkinci film için pek hevesli olmayan Fox, Terminator'le gişede başarı yakalayan James Cameron'un Alien'la ilgili yeni bir proje olursa yer almak istediğini belirtmesiyle Aliens'a start verdi ve bildiğiniz gibi zaman içinde serinin film sayısı 4'ü buldu.

Ripley karakterini canlandıran Sigourney Weaver'ın üçüncü filmde yer alması düşünülmüyordu. Asıl plan Ripley karakterini dördüncü filmde geri getirmekti. Ancak Fox'un başkanı Joe Roth bu karara itiraz etti ve Alien fanları tarafından pek beğenilmeyen, yine de gişede büyük başarı gösteren üçüncü Alien filmi ortaya çıktı.

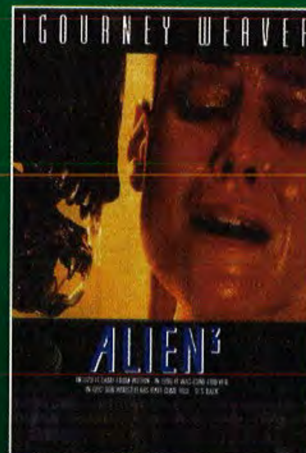
4 Alien filmi gişede yapımcılarına toplam 656 milyon dolar hasılat getirdi. En iyi görsel efekt dalında 1 Oscar alırken farklı dallarda toplam 10 kez Oscar'a aday gösterildi. Tüm zamanların en iyi film serilerinden biri olarak sinema tarihinde yerini aldı.



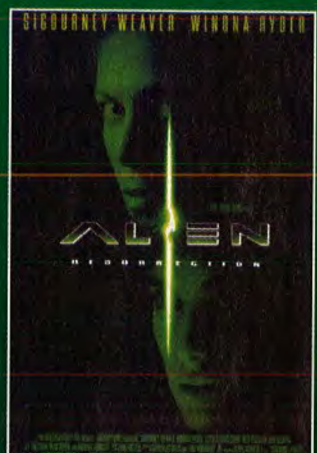
Alien
Yıl: 1979
Yönetmen: Ridley Scott (Blade Runner, Gladiator)
Senaryo: Dan O'Bannon, Ronald Shusett



Aliens
Yıl: 1986
Yönetmen: James Cameron (Terminator, Titanic)
Senaryo: Dan O'Bannon, Ronald Shusett, James Cameron, David Giler, Walter Hill



Alien 3
Yıl: 1992
Yönetmen: David Fincher (Se7en, Fight Club)
Senaryo: Dan O'Bannon, Ronald Shusett, David Giler, Walter Hill, Larry Ferguson, Vincent Ward



Alien Resurrection
Yıl: 1997
Yönetmen: Jean-Pierre Jeunet (Delicatessen, Amelie)
Senaryo: Dan O'Bannon, Ronald Shusett, Joss Whedon

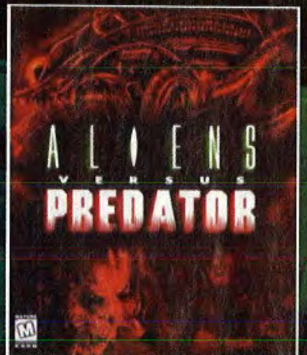
adeta bal damlıyordu ama bu noktada acı bir gerçekle karşılaşıyoruz. Tek kişilik senaryoyu Alien olarak oynayamayacağız. Ancak Gallo multiplayer konusunda bu kadar kesin konuşmuyor: "Klasik multiplayer modları yanında bırkaç da sürpriz bekleyin" diyor, sabırsızlığımızı kınayarak.

Gearbox şahane grafikleri, korku, gerilim ve aksiyon öğeleriyle birleştirir ve filmleri aratmayacak kadar sağlam bir senaryoyla sunabilirse, yılın en iyi oyunlarından birini bekliyoruz demektir. Ancak yeni Alien maceramızın nasıl sonuçlanacağını görebilmek için yıl sonuna kadar beklememiz gerekiyor. Oyunun çıkmasına yakın, bilgi trafiği mutlaka artacaktır. Zaten Mike Gallo da "oyunun tamamlanmasına yakın" şeklindeki cümleleri sık sık kuruyor. Oyun beklemekten oyun oynayamaz olduk ama olsun. Aliens'ı da "heyecanla beklediklerimiz" listesine ekliyoruz. Zaten uzaklarda bir yerlerde rol yapma oyunu da yapılıyor kendisinin, hadi hayırlısı...

KISACA
Tür: FPS
Yapım: Gearbox Software
Dağıtım: Sega
Platform: PC, Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 2008 sonu
Web: www.sega.com/aliens

Aliens vs Predator

Tür: FPS
Yapım: Rebellion
Dağıtım: Fox Interactive
Çıkış Tarihi: 30 Nisan 1999



Predator'ü Alien evrenine sokarak 2000'li yıllarda yapılan rezil filmlere önayak olduğu için kırgın olduğum oyun, 1999 yılında çıktığında ses getiren bir yapımdı. Marines, Alien ve Predator olarak oynamamıza imkan tanıyan AvP, hikayeden çok aksiyonuyla ön plana çıkıyordu. 3 farklı ırk için 3 farklı senaryoya ve toplam 17 bölüme sahipti. Predator'le oynamak standart FPS'lerin tadını veriyordu ama Marines insanların çaresizliğini gözler önüne seren, gerilim dolu ve zorlu bir deneyimdi. Alien olarak oynayabilmek ise oyuncuya sunulan en farklı deneyimdi. Yerçekimini hiçe sayarak tavanlarda koşturabildiğimiz, gölgelerde saklanıp hasmımızı en beklemediği anda pençelerimizle parça parça edebildiğimiz Alien, o yıllardaki FPS alışkanlıklarının ötesinde bir oyun deneyimi sunuyordu. Sonrasında yapılan oyunlar ilk AvP'yi maalesef mumla arattı.



ASUS®

Rock Solid · Heart Touching

15W Subwoofer

16:10 22" Geniş Ekran

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran

www.asus.com.tr









SRS TruSurround XT

Sert Oyuncuların Rüya Monitörü PG221



1.3 Mega-pixel Webcam (dönebilir)



ASUS Power Bass System (15W)



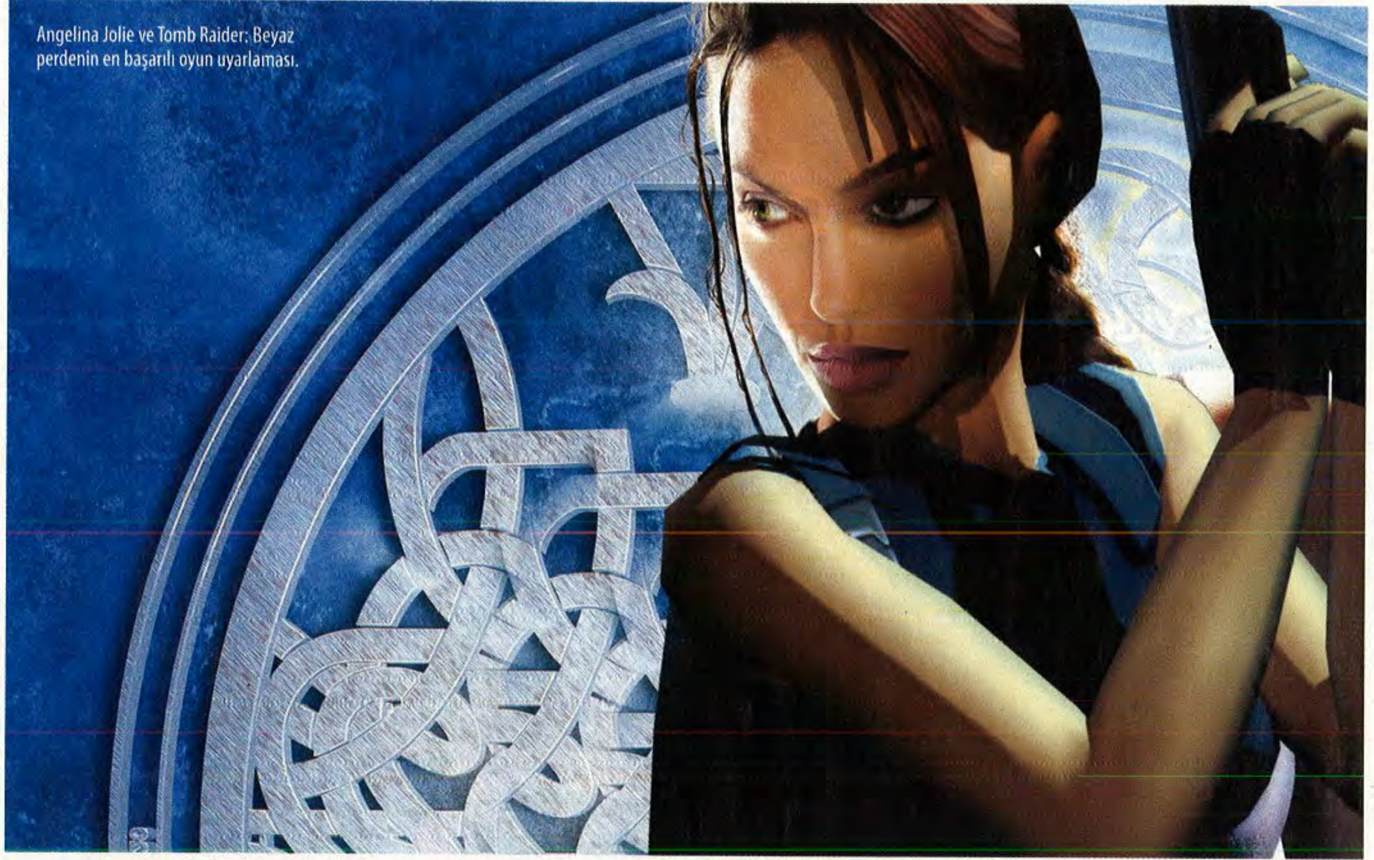
Farklı Multimedya Girişleri



Akıllı LED Sensör Kontrolü



Light-in-Motion Senaryo Aydınlatma Efektleri



Angelina Jolie ve Tomb Raider: Beyaz perdenin en başarılı oyun uyarlaması.

FİLM GİBİ OYUNLAR, FİLM OLAN OYUNLAR

HOLYWOOD YENİ TAVUĞUNU BULDU, YOLMADAN BIRAKMAZ - MEHMET KENTEL

Holywood'un oyunlarla bugüne kadar kurduğu ilişki oldukça problemli oldu. 90'ların ortasında çekilen **Double Dragon, Super Mario Bros.** ve **Street Fighter: The Movie** gibi oyun uyarlamalarından sonra doğru formülün ne olduğunu bir türlü bulamadı sinema yapımcıları. Uwe Boll'un birbirinden başarısız yapımlarıyla damga vurduğu çoğu uyarlamanın ardından, sinemayla oyunların buluşmasında en sonunda ümit vaat eden bir çizgiye girilmiş gibi gözüküyor. Holywood'un 2009-2010 takvimi birbirinden iddialı oyun uyarlamalarıyla dolu, biz de bunu fırsat bilip hem geçmişteki hatalardan şöyle bir bahsetmek, hem de gelecekte bizi nelerin beklediğini masaya yatırmak istedik.

ROMAN, FİLM, OYUN

Romanlardan uyarlanan filmler ve filmlerden uyarlanan oyunlarla kıyaslandığında, oyunlardan uyarlanan filmlerin ters bir mantığı var. Romanların derinliğini, ince işlenmiş karakterlerini, ustaca kurulmuş olay örgüsünü sinemanın görselliğiyle birleştiren filmler ya da sinemanın görsel gücünü, anlatım yoğunluğunu "oynamaya" izin veren oyunların çok başarılı örneklerini gördük yıllar boyunca. Ama en önemli özelliği onları oynuyor oluşumuz olan oyunların, sinemaya aktarımı oldukça problemliydi. Bu filmleri oynayamadığımız için, senaryosunun, estetiğinin, kurgusunun oyunlara göre çok daha fazla uğraşılmış olması gerekiyordu. Ama neredeyse hiçbir zaman bu başarı sağlanamadı, bu lisanslı filmler oyunların hayranlarını sinema salonuna çekmekten başka hiçbir amacı olmayan ticari ürünler olarak kaldılar.

BİZ NEREDE YANLIŞ YAPTIK?

Bu filmlerin hiç mi hiç beğenilmemesinde, dünya çapındaki oyuncu cemaatinin internetle fazlasıyla haşır neşir olması, haklarındaki bütün detayları filmler çıkmadan hazmetmiş olmaları ve üyeleri arasındaki yoğun ilişkiyle, filmler hakkında ortak tepkiler geliştirebilmiş olmalarını da saymak gerek. Holywood'un yalanlarına kolay kanacak bir cemaat değiliz yani biz.

Oyunların filmlere uyarlanmasının bir problemli yanı da, iki sanat dalının vaat ettikleri deneyimlerin oldukça farklı oluşu. Her saniyesinde üst düzey bir aktiflik bekleyen oyunların, uyumadığınız sürece sizi kabul edecek olan filmlerle kurduğu ilişkinin pürüzsüz olmasını kimse beklememeli.

SÖZ UÇAR, FİLM KALIR

Yine de zaman birçok şeyi değiştiriyor. Oyun oynayarak büyüyen insanlar sinema sektöründe belli yerlere geldikçe, iki alan arasındaki paslaşma da hız kazanıyor. John Woo gibi yönetmenler oyun "çekmeye" kalktıkça, giderek daha fazla oyun filmlere uyarlanmak üzere stüdyolara doğru yol alıyor. Dileye-

lim oyun ve sinema buluşması yeni fikirlerin, sınırları zorlanmış deneyimlerin, doğru düzgün sanatsal kaygıların yeşerdiği alan olsun. Bu yazı da gelecekteki güzel günlerin habercisi olsun!


Kötü kahraman Uwe oyun dünyasına karşı.

ALICE

Elimizdeki filmlerin en ilginçlerinden biri. American McGee'nin yarattığı çarpık Alice Harikalar Diyarında evrenini konu alan filmde *Sarah Michelle Gellar*'ın oynayacağı söyleniyordu ama o anlaşma iptal olmuş durumda. Yönetmen Marcus Nispel.

Ne bekliyoruz?

Alice harika bir oyundu, ancak yapımcılar çok garip biçimde, McGee'nin oyununu uyarladıklarını söylemelerine rağmen, senaryonun daha hafif olduğu, daha genç bir Alice'in bulunduğu ve daha geniş kitlelere hitap eden bir film çekiyorlarmış. Hayır madem böyle bir Alice yapıyorsunuz, neden McGee'nin Alice'ini uyarlıyorsunuz kardeşim? Paşa paşa kitabı uyarlayın, deli misiniz?

ALONE IN THE DARK II

İlk filmin yıldızları (!) Christian Slater ve Tara Reid ikinci filmde görev almıyor. Yönetmen (!!) Uwe Boll ise bu kez sadece yapımcı. Filmin yeni oyuna hafifçe bağlanan senaryosu bir cadı avını konu alıyor.

Ne bekliyoruz?

Sinemalarda gösterime girmeden direkt DVD'de çıkacak olması filmin potansiyelini gösteriyor. DVD'leri iyi satış sayılarına ulaşan diğer Boll filmlerinden daha fazlası olmayacaktır. Mayıs'ta...

BLOODRAYNE III

Uwe Boll'un niyeti seriyi II. Dünya Savaşı'nda geçen bir filmle noktalamak. İkinci film gibi bu da direkt DVD izleyicisiyle buluşacak. Boll'un yazıp yöneteceği filmde Rayne için de yeni bir aktris aranıyor.

Ne bekliyoruz?

"Sinemalarda gösterime girmeden direkt DVD'de çıkacak olması filmin potansiyelini gösteriyor. DVD'leri iyi satış sayılarına ulaşan diğer Boll filmlerinden daha fazlası olmayacaktır." Aa pardon kopyala-yapıştır yapmışım. Ne dalgınım!

CASTLEVANIA

Konami'nin Gotik platform serisini konu alan Castlevania'nın arkasında, bu piyasanın Uwe Boll kadar başarısız olmayan diğer meşhuru Paul W. S. Anderson (*Mortal Kombat, Event Horizon, Resident Evil, Alien vs. Predator*) var.

Ne bekliyoruz?

İçinde taşıdığı Drakula faktörüyle kendine özel bir yer bulabilir Castlevania. Eğer doğru çekilirse büyük bir gişe başarısına imza atacak potansiyeli var serinin. 2009'da göreceğiz.

CITY OF HEROES

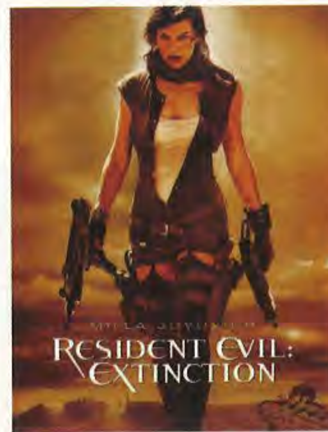
En nev-i şahsına münhasır devasa online'lardan ikisi olan City of Heroes ve City of Villains'ın beyaz perde yolculuğunun arkasında, *Transformers*'ın yapımcısı Tom DeSanto var.

Ne bekliyoruz?

İçinde onlarca süper kahramanı ve süper kötüyü barındıracak olan bu yapımın ilgi çekmemesi imkansız. Oyunun arkasındaki yapımcı desteğiyle kitleleri salonlara çekebilir.

EVERQUEST

Sony'nin "arkasında büyük bir prodüktör var" diyerek duyurduğu ama daha fazla bir şey söylemediği bu yapım, büyük bir yatırım gibi gözüküyor.



Ne bekliyoruz?

EverQuest'in dünya çapındaki hayran kitlesini ve büyük bütçeli fantastik filmlerin otomatik olarak sinemaya çektiği kitleyi düşündüğümüzde oldukça potansiyelli bir yapım.

GEARS OF WAR

Pirates of the Caribbean'ın senaristi Stuart Beattie'nin yazdığı film New Line tarafından çekiliyor.

Ne bekliyoruz?

Gears of War hali hazırda sinematografik atmosfere sahip bir oyun. Stuart Beattie gibi Hit yaratmakta usta birisi senaryosunu yazarken, üstelik serinin yeni oyunu da 2008'in sonunda çıkacakken, yapımcıların gişe başarısını çok fazla dert etmelerine gerek olmadığını söyleyebiliriz.

GETTING UP

Graffiti sanatçısı Marc Ecko'nun ismiyle yayınlanmış olan Getting Up: Under Pressure çok farklı bir oyundu, ama bu iki sıfatı yapıştırdığımız çoğu oyun gibi pek oynanmadı. Arkasında Paramount ve MTV gibi iki büyük devin olduğu filmin senaristleri Sean O'Keefe ve Will Staples.

Ne bekliyoruz?

Marc Ecko'nun asıl izleyicileri oyuncular değil ama MTV'nin desteği gençliğinin yoğun ilgi göstereceğinin işareti. Doğrusu kendine has estetik anlayışıyla iyi bir yapım olabileceğini de düşünüyorum.

GOD OF WAR

Bizi mest eden, soluğumuzu kesen, aksiyonuyla, sanatsallığıyla bizi kendine hayran bırakan God of War'un senaristi, Azap Yolu'nun (*Road to Perdition*) da senaristi olan David Self. Kratos'u oynaması içinse Djimon Hounsou düşünülüyor.

Ne bekliyoruz?

Sadece oyunculara değil, tüm popüler kültüre hitap eden bir konu, müthiş bir estetik ve çok başarılı bir marka. God of War bu sayılan filmler içinde en iddialısı olabilir.

KANE & LYNCH

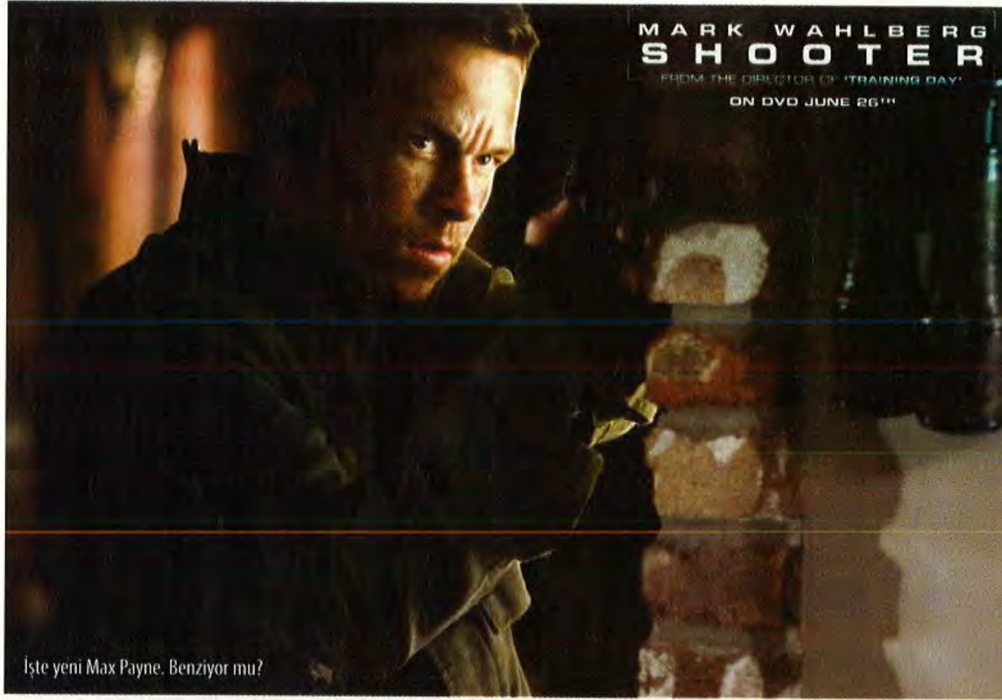
Filmler ve oyunlar arasındaki garip, hastalıklı ilişkinin en güzel örneklerinden biri. En büyük referansı Michael Mann filmleri olan, kendini sinemaya benzerlik üzerinden kuran, filmvari bir estetik taşıdığı iddiasıyla yapılan Kane & Lynch'in neden filmini çekiyoruz? Çekelim tabi. Yapımcısı Adrian Askerieh (*Asterix*) olsun, senaryosunu da Kyle Ward yazsın.

Ne bekliyoruz?

2009'da izleyebileceğimiz filmin nasıl olacağı bir muamma. Hikâye konsepti güzel bir oyundu Kane & Lynch, arkasında da estetik kaygıları olan bir ekip vardı.

MAX PAYNE

Max'imiz en sonunda hak ettiği beyaz perdeye kavuşacak. Onu orada canlandıracak olan isimse Mark >>



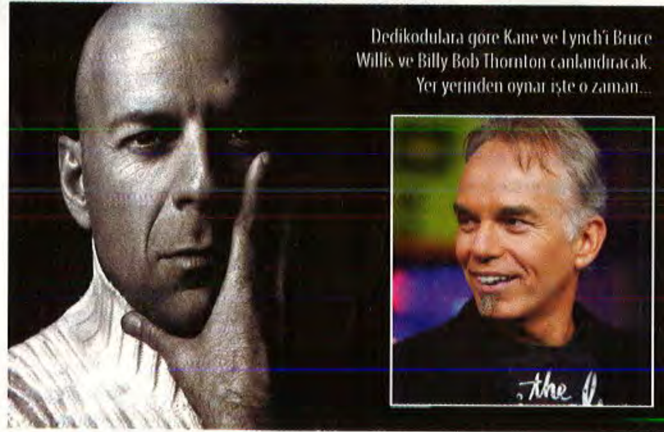
İşte yeni Max Payne. Benziyor mu?

>> Wahlberg. John Moore'un yönettiği filmin senaristi Beau Thorne.

Ne bekliyoruz?
Bence Max'in karizması Mark'a ağır gelecek ama, yine de belli olmaz bu işler. Max Payne'in olay örgüsü sinemada da iş yapacaktır. Şahsen ben *Sin City* tarzı bir şeyler umuyorum Max Payne uyarlamasından.

METAL GEAR SOLID
Hideo Kojima'nın bu efsanevi yapımının uyarlaması uzun süredir gündemde. Henüz hiçbir detayı kesinleşmeyen, kimin oynayacağı ya da kimin yöneteceği belli olmayan film herkes için büyük bir merak kaynağı. Kojima iki sene önce verdiği bir röportajda, Snake için hayalindeki ismin Viggo Mortensen (Aragorn – Yüzüklerin Efendisi) olduğunu söylemişti.

Ne bekliyoruz?
Snake'i Mortensen'in oynayacağının açıklandığı gün, Metal Gear Solid'in çok iyi bir film olacağının ilan edildiği gündür. Viggo Dayı'nın sadece Snake'i çok iyi canlandıracak olması değil kuşkusuz bana bunu söyleten, onun oynamayı kabul ettiği filmin senaryosu ve yönetmenliği konusunda hiçbir şüphenin kalmayacak olması. Doğrusu Viggo olmasa bile Hideo'nun MGS'yi kötü ellere bırakacağını asla tahmin etmiyorum.


Dedikodulara göre Kane ve Lynch'i Bruce Willis ve Billy Bob Thornton canlandıracak. Yer yerinden oynar işte o zaman...


Postal'dan bir sahne, şaşırtıcı değil.

POSTAL
Geçen ayki röportajlarında, Postal oyunun arkasındaki Vince Desi, Uwe Boll'la yeniden çalışmayı düşünecek kadar iyi bir film olduğunu söylemişti Postal için. Film, Boll'un filmografisindeki ilk komedi.

Ne bekliyoruz?
Çeşitli festivallerde gösterilen filmi kimileri çok sevdi, kimileri ise nefret etti; tıpkı Postal'ın oyunun un yarattığı etkilerin aynıları. Bu sarkastkomedi türü Boll'a daha çok yaramış gibi gözüküyor. Bu yaz vizyonda görebileceğiz filmi.

PRINCE OF PERSIA
İşte hit olacağı kesin olan bir yapım. Arkasında büyük bütçeli filmlerin büyük prodüktörü Jerry Bruckheimer var. Disney bünyesinden çıkacak olan filmin senaryosunu da Prince of Persia'nın yaratıcısı Jordan Mechner yazıyor.

Ne bekliyoruz?
Bu filmin çok iyi gişe yapması bekleniyor ve üçleme olarak tasarlanıyor. Oyunlardakine göre daha esprili bir yaklaşımın olacağı ve önümüzdeki beş senenin Pirates of the Carribean'ı olacağını, başkası değil, ben söylüyorum, güvenebilirsiniz.

THE SIMS
Ve hayatım boyunca duyduğum en saçma proje için buyurun: The Sims'in oyunu. Senaryosu ve kahramanları bile olmayan bu oyunun filmini yapmak niye? Ve nasıl? Bu oyun zaten gerçek hayatı taklit ettiğini iddia etmiyor mu? Senaryo Bryan Lynch tarafından yazılıyor, Allah kolaylık versin.

Ne bekliyoruz?
Simce konuşan insanlardan başka hiçbir şey beklemiyorum. Ve gerçekten çok merak ediyorum.

SPY HUNTER
Universal'ın kendi James Bond tarzı aksiyon serisi olarak lanse etmek istediği oyunun yazar/yönetmeni Paul W. S. Anderson, başrolünde ise Dwayne "The Rock" Johnson var.

Ne bekliyoruz?
Anderson aynı anda milyon tane filmle uğraşıyorken pek fazla bir şey beklememiz zor. Film Dwayne Johnson'un karizmasına yaslanacaktır.

WORLD OF WARCRAFT
Milyonlarca insanın oynadığı Devasa Online oyun WoW'un yapımı için Legendary Pictures 100 milyon dolardan fazla bir miktarı gözden çıkarttı, bu bir rekor. Film, World of Warcraft'ın zaman çizgisinin başladığı tarihten 1 sene öncesinde geçiyor ve yeni bir kahramanı merkezine oturtuyor.

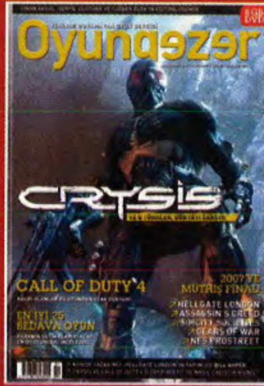
Ne bekliyoruz?
Milyonlarca insanın izlemesini...


Senaryosu pek tutmasa da, Silent Hill'in atmosferi oyunlarına benziyordu.

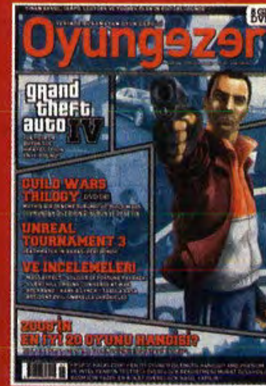
OYUNGEZER ARŞİVİNİZ EKSİK KALMASIN



KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms > **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları > **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer > **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy > **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun > **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London > **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band > **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması > **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins > **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking > **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki Syphon Filter > **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler > **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within > **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi > **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire > **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi > **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi? > **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath > **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3 > **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri > **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi > **DVD'DE:** Lord of the Rings Online

HANGİ SAYILARI İSTİYORDUNUZ?

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

....

İLÇE / ŞEHİR: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

CEP TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

DOĞUM TARİHİNİZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmadan, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr



gezilesi oyunlar

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

BİZ TAKTİK STRATEJİ İÇİN GELMİŞTİK AMA... KENDİSİ YOK MU? - KAAN ALKIN

Las Vegas'ı gezdim dolaştım. Kumarhanelerini, birbirinden muhteşem şovlarını, şahane alışveriş merkezlerini, eğlencenin bin bir türünü, dünyanın en ünlü yapılarının kopyalarını ve *"Vegas'ta olan Vegas'ta kalır"* cümlesi gereği burada söylemeyeceğim daha birçok şeyi gördüm. Gezim sırasında göremediğim tek şey olan özel harekât timlerini, çılgın çatışmaları, yüzlerce terörist ve kimyasal/nükleer silahları görmekse Rainbow Six Vegas 2'yle kısmet oldu.

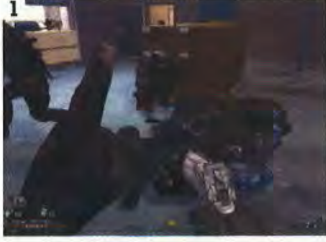
Ancak oyunun başında geçirdiğim saatlerin ardından, gördüğüm şeylerin Las Vegas'ta ne aradığını halen çözebilmiş değilim. Oyunun hoş giriş videosu, oyun içindeki ara sahneler, telsizden gelen mesajlar ve arada küçük bir pencerede beliren videocuklar (böyle sayınca da çokmuş, salak gibi hissettim kendimi) durum değerlendirmesi yapmanıza yetecek bilgiyi veremiyor. Ya da sunum çok zayıf olduğundan ben anlamaya gönüllü değilim. Oysa *"bir Tom Clancy oyununda hikâyenin zayıf olması affedilir gibi değil"*. Tuğbek öyle diyor, katılıyoruz biz de.

İlk Vegas oyununda olduğu gibi burada da 3 kişilik ekibimizle teröristleri durdurmaya çalışıyoruz. Çabalarımız karşılığındaysa giyim kuşam, yeni zırhlar, yeni silahlar, maskeler vb ile ödüllendiriliyoruz. Karın tokluğuna çalışıyoruz bir nevi. Taktik becerilerini uzun süre önce kaybeden Rainbow oyunlarının artık en büyük özelliği; siper alma muhabbeti, yersek.

Gerçekten de oyunun tavan yaptığı nokta, ustaca kotarılan siper alma ve çarpışma sahneleri. Çatışmaların geçtiği ve birbirinden pek çok açıdan farklılaşan mekânlar, taktiksel çeşitlilik açısından pek bir şey vermiyor. Harita tasarımları da genel olarak birer deha ürünü değiller. Ancak siper alma ve siperden çatışma becerilerimizi kullanmak için gerekli tesisi her haritada bulabiliyoruz.

1- Şahin, güzelim iki çay kap gel, 4 tane de ceset torbası.

2- Dünyaya bakış açımı değiştiren tek şey bir flash bombası oldu.





SİPER ALINACAK... AL!

Oyundaki strateji unsurunu toprağa gömüp yerine getirdikleri siper alma sistemi kendi çapında başarılı. Bir eksisi varsa o da kenarlardan kolumuzun ya da tepeden kafamızın illa ki görünüyor olması. Bu yüzden siperler yüzde yüz koruma sağlamıyor. Haritalarda hangi cisimlerin kurşun geçirip geçirmediğini anlamaksa pek kolay değil. Zaman zaman nasılını anlamadan hakkın rahmetine kavuşabiliyoruz. Kör atış mekaniği ise oldukça başarılı. Tek kusuru var: Karakterin kolu ip gibi, bir garip görüntüye kavuşuyor atış sırasında. Kopacak diye korkuyor insan.

Oyunun atmosferi, Rainbow Six isminden bekleyebileceğinizden çok farklı. Oyunun her anında taktik yapmak, takım halinde ilerlemek, attığınız her adıma dikkat etmek gibi incelikler beklemeyin. Daha az düşünüp daha sık tetiğe bastığımız, sıkı bir FPS havası oyuna çok daha hakim. En sık başvuracağımız taktiklerse termal taramayla düşmanların yerini belirlemek ve kapıları tekmeleyip içeri dalmadan önce yılan kameramızla içeriyi kolaçan etmek. Ekibin diğer iki üyesine verebileceğimiz emirlerle bu taktikleri çeşitlendirmek de mümkün tabii ki. Yapay zekâ kontrolündeki ekip üyelerinin kontrolü oldukça basit. Genel kontroller tek tuşa indirgenmiş. İpe tırman, şurada siper al, arkadaşını iyileştir, kapıyı aç ve benzeri birçok komutu tek tuşla verebiliyoruz. Komutların birçoğunu harfiyen yerine getirebiliyor olmaları iyi. Ancak zaman zaman sapıtıp olmadık yerlerde saçmalayabiliyorlar. Özellikle bir yerden halatla aşağı inmeniz ya da yukarı çıkmanız gerekiyorsa ve ateş altındaysanız, halata asılıp tabancalarını çekerek çatışmaya uğraşmaları beni pek çok kez zıvanadan çıkardı. Çatışmanın galibi olmaları durumunda bile halatı inatla bırakmamaları, çocukluklarını yaşama fırsatını bulamadıklarını düşünmeme neden oldu. Tek kişilik senaryo pek kısa sayılmaz ama pek sürükleyici de sayılmaz o yüzden biz Terrorist Hunt moduna doğru yelken açalım.



Ya onun zırhında bilgisayar var, bende niye yok, olm valla kayırıyorlar bu herifleri

Terrorist Hunt, oyunda bulunan multiplayer haritaları ister tek başınıza, isterseniz yapay zeka kontrolündeki ekibinizle birlikte oynayabildiğiniz bir mod. Amaç haritadaki tüm düşmanları temizlemek. Emin olun, senaryondan çok daha zevkli. Ayrıca düşmanlarımızın yapay zekası bu modda çok daha iyi bir iş çıkartıyor. Haritaları co-op olarak oynamak da mümkün.

Geçiştirdim sanmayın, co-op modu oyunun parlayan yıldızı. Ana senaryoyu da co-op olarak oynayabilir ve garip bir şekilde inanılmaz zevk alabilirsiniz. Tek başınıza oynarken bir türlü hissedemediğiniz stratejik ve tehlikeli atmosferi arkadaşlarınızla oynarken derin derin soluyabiliyorsunuz. Diğer hoş bir özellik (eveeeet iyice uzaklaşalım Clancy'den) oyunun her yanına dağıtılmış ödüllendirme sistemi. Öldürdüğümüz her düşman için tecrübe puanı kazanırken, girdiğimiz çeşitli atraksiyonlarla da farklı achievement'lara ulaşıyoruz (siperdeki düşmanı vurmak, ipte asılıyken adam vurmak vb). Dallı budaklı rütbe ve beceri sisteminde durmadan seviye atlarken yeni silahlara, ekipmanlara, zırhlara ve giysilere ulaşabiliyoruz. Sistemin kendisi de durmuyor zaten. Tek kişilik oyunda olduğu gibi, multiplayer, co-op, kısaca oyunun her anında bir şeyler kazanmaya devam ediyoruz. Terrorist Hunt modunda 3 farklı zorluk seviyesinde, 3 farklı düşman yoğunluğunda 11 haritayı bitirene kadar içimiz rahat etmiyor. Hırsımız üzerinde oynanan bu oyun sayesinde Vegas 2'nin oynama süresi de bir hayli artıyor. Edindiğimiz >>

GÜLDÜRMEYİN BENİ!

Biz PC oyuncularını (belki de sadece beni) kıl eden bir durum var. Konsoldan PC'ye devşirme oyunlar. Vegas 2'yle ilgili web sitelerinde ve forumlarda dolaşırken, şöyle bir yoruma rastladım konuyla alakalı: "Son zamanlarda konsoldan çeviriler, konsol deneyimini PC'lere taşımayı başarıyor". PC'ye elini sürmemiş insanlardan çıktığına inanmak istediğim bu yorum karşısında diyecek bir şey bulamıyorum. Firmalar oyunlarını her platformda ayrı ayrı satmak için bir türlü yanaşmadıkları konsolda klavye fare olayına girerse, konsolunuza ne isim vereceksiniz onu merak ediyorum. Klavye ve fare dururken bilgisayarıma neden Xbox 360 kontrol cihazı bağlamak isteyeyim? Bu soruya bir cevap bulabilmiş değilim. Ezesim geldi, ezdim. Vegas 2'ye devam.

EMİR KOMUTA ZİNCİRİ

3 kişilik mini ekibimize minimum tuşla komut verebiliyoruz.



Follow me



Hold



Move to Cover



Boşluk tuşu mucizesi

FOLLOW ME&HOLD

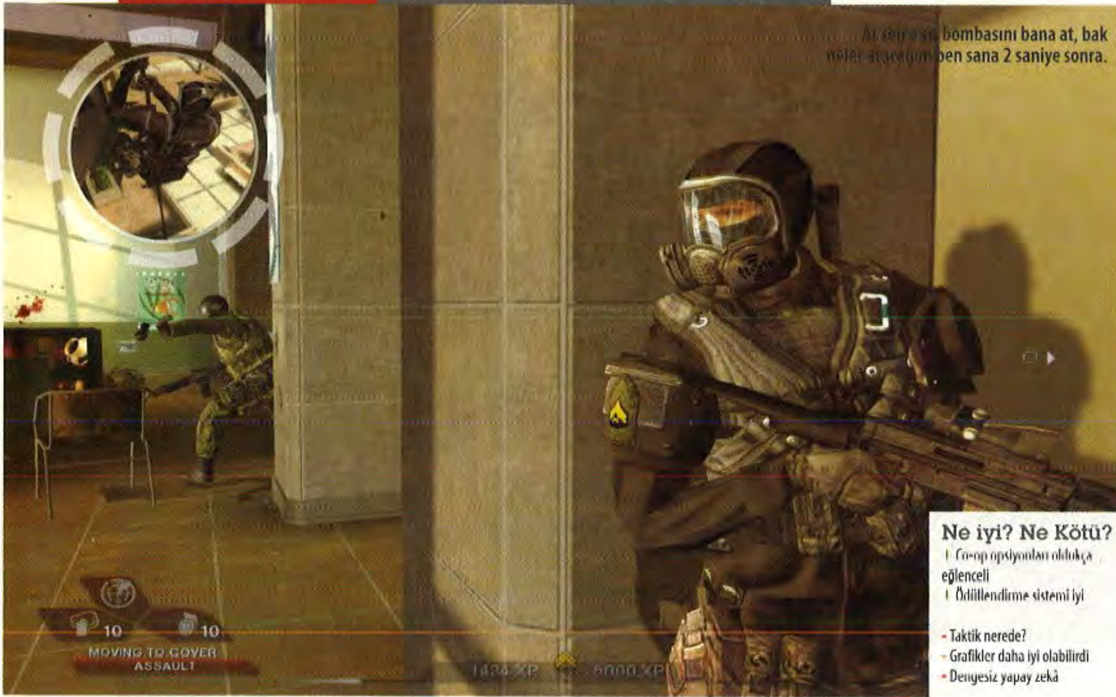
Sol Alt tuşuyla bizi takip etmelerini ya da beklemelerini emredebiliyoruz. Düşmana görünmek istemediğimiz ya da çatışmaya karışmalarını istemediğimiz zaman **"G"** tuşunu kullanarak davranış biçimlerini belirleyebiliyoruz.

MOVE TO COVER

Tüm diğer hareket komutları gibi siper komutlarını da boşluk tuşuyla veriyoruz. Tek yapmamız gereken siper almalarını istediğimiz noktaya bakmak ve emri vermek. Gerisini yapay zekâ hallediyor.

ENTER AND CLEAR

Genellikle kapalı mekânlarda dolandığımızdan bol bol kapıyla karşılaşıyoruz. Kapıya bakarken boşluk tuşu yardımıyla takım arkadaşlarımızı kapının çevresinde konumlandırıyoruz. Bu andan itibaren "gir ve temizle", "flash bombası atarak gir ve temizle", "kapıyı kır ve temizle" (bolca pislik çıkardığımızdan diğer bir vazgeçilmez ekipmanımız süpürge-faraş oluyor bu durumda) emirlerinden birini verip ortama hızlı bir giriş yapabiliyoruz.



At [illegible] sis bombasını bana at, bak neler atacağım ben sana 2 saniye sonra.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Co-op opsiyonları oldukça eğlenceli
+ Ödüllendirme sistemi iyi

- Taktik nerede?
- Grafikler daha iyi olabilirdi
- Dengesiz yapay zekâ

OYUNBOZAN

Hayali bir kategori yaratalım hemen: Kendini kaybeden fikri mülk... Ubisoft Vegas 2'yle Tom Clancy'nin bizdeki kredisini tüketmeye yemin etmiş gibi görünüyor. Aslında bu yazıyı Tom Clancy romanlarına ofis ahalisi olarak anlayamadığımız bir şekilde bağlı olan (bilmem hangi kitabına oyun yapmayı düşünüyor, hatta bir saattir dinliyoruz nasıl bir oyun olacağını) Tuğbek'in yazıyor olması gerekirdi. Tom Clancy adının geçtiği bir oyunda adam gibi bir hikaye ya da sunum olmaması, romanların delisi olmasam bile beni de cıddı anlamda rahatsız etti. Halen bu kadar terörist Vegas'ı neden bastı, bu kadar asker emeklisini ve kimyasal-nükleer silahı nereden buldular, anlamış değiliz.

Hikayenin bizlere aktarılamaması tek başarısızlık değil maalesef. Oyunun grafiklerinin Unreal motoruna rağmen ilk oyundan daha kötü olması, ilk göze çarpan eksisi. Beni çok fazla rahatsız etmedi. Sinan "grafikler ilk oyundan daha kötü" diye kestirip atarken, Tuğbek'ten "bölüm tasarımları çok kötü" yorumu geldi. Katıldık. Geçtik bir sonraki mevzuya.

Koca şehri yüzlerce terörist basmış, neden 3 kişi kastırıyoruz? Ekibin iki üyesi neden kuş beyinli? Şurada siper al dediğimde neden zart diye ölüyorlar? Şuraya git dediğimdeyse yol boyunca karşılarına çıkan onlarca teröristi nasıl bir çırpıda temizleyebiliyorlar?

Yapay zekanın inış çıkışları yer yer mide bulandırabiliyor. Tek kişilik oyunda düşmanlarımızın pek bir atraksiyonu yok. Sağa sola koşup ateş ediyorlar. Arada bir el bombası, sis bombası atıp ölüyorlar. Buraya kadar eh tamam. Taktik stratejiyi bıraktık, FPS standartlarına çoktan döndük zaten. Ancak kapıdan geri geri giren düşmanlar, kapıyı üstüne kapattığınızda öylece kalan saf salaklar, kendi hallerine bile bıraksak bile ne zarar verebilir ki şehre diye düşünmeden edemiyorum.

>> silahlar ve zırhlar sadece karakterimizin görüntüsünü değiştirmekte kullanılıyor değil elbette. Silahların geri tepme, hasar, atış hızı gibi istatistikleri yanında zırhlarında hareket özgürlüğü ve koruma gibi istatistikleri mevcut. Kullandığınız ekipmanlar arasındaki farkı oyun sırasında rahatlıkla hissedebiliyorsunuz.

Vegas 2 bir Rainbow Six oyunu olmaktan uzak ancak sıkı bir FPS olmuş. Unreal motorunun gücünü görsel olarak sömürememiş ancak her sistemde rahatlıkla oynanabilir bir oyun ortaya çıkarılmış. Tek kişilik bölümler oyuna ısınmak için ideal. Ancak asıl büyük eğlence kesinlikle çok oyunculu ortamlarda. Taktik yönünden verilen ödünlerle kıyaslandığında gerçekçiliğin olabildiğince korunduğunu söyleyebiliriz ki bu durum oyuna çok şey katıyor. Örneğin tek kurşunda canınızdan olacağınızı bilmek biraz daha diken üstünde olmanızı sağlıyor.

Vegas 2, Rainbow Six hayranları tarafından taş sopa yağmuruna tutulmayı göze alan, buna karşılık FPS sevenleri mutlu edebilecek bir oyun olmuş. İlk Vegas oyununun kalitesine belli konularda yaklaşamamış olmasıysa hoş değil. Ayrı oyun yerine ek görev paketi olarak piyasaya sürülebilirmiş hatta. Yerim daraldıkça Vegas havası da beni daraltmaya başladı. Ben çıkıp biraz İstanbul havası alayım ve sizleri oyunun görselleriyle ve bilgi kutularıyla baş başa bırakayım.

RÜTBELER VE ÖDÜL SİSTEMİ

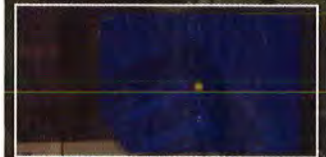
Achievement modası Vegas'a da sirayet etmiş. Oyun boyunca öldürdüğümüz her düşman tecrübe puanı kazandırıyor. 3'e ayrılan gelişim ve başarı sistemi Ranks, Aces ve Achievements'tan meydana geliyor. Rank yani rütbe sistemi tecrübe puanlarına dayanıyor. Ace olayındaysa düşmanları belli şekillerde temizleyerek tecrübe kazanmamız gerekiyor. Achievements oyun içindeki istatistiklerimize dayanıyor (10 kişilik sunucuda 100 frag al, bilmem kaç headshot at vb). Tüm bu başarılarımız bize açılabilir silahlar, kostümler, zırhlar ve ekipmanlar olarak geri dönüyor. Zaten başka bir olayları da yok.

YARARLI ALET EDEVAT

Kullanabileceğimiz onlarca silah, zırh, kostüm ve ekipman var Vegas 2'de. Tabii ki her biri her an ihtiyacınız olacak şeyler değil ama 4 tanesi var ki;



HEAT VISION
Karmaşada düşmanları seçmek zaman zaman zor olabiliyor. Termal görüşümüzle yakın mesafedeki düşmanları seçmekse oldukça kolay. Uzak mesafedeyse pek hayrı yok.



THERMAL SCAN
Isı taraması, kısa bir süreliğine etraftaki düşmanları görmemizi sağlıyor. Özellikle belli bir bölgeye girişinizi planlarken yararlı.



SHIELDS
Assault listesinde 15'inci seviyeye gelmeden ekipman olarak seçemiyoruz. Ancak kalkan taşıyan düşmanlarla sık sık karşılaşıyoruz ve düşürdükleri kalkanı alıp kullanabiliyoruz. Zırhla birlikte sadece tabanca kullanabiliyoruz ve siper alamıyoruz. Ancak yoğun düşman hatlarını yarmaya uğraşırken oldukça kullanışlı. Hile gibi neredeyse.



SNAKE CAM
Kapının arkasında sizi neyin beklediğini bilmek kalan ömrünüzü birkaç saniye uzatabilir. Kapıya yaklaşın. Alt kısmına bakarken boşluk tuşunu kullanarak mini kameranızı aktif hale getirin. Artık içeriye daldığınızda olacaklar üstünde kontrol sahibisiniz. Gördüğünüz düşmanları "T" ile işaretleyebilir ve içeri dalan takımınızın önce T'lileri vurmalarını sağlayabilirsiniz.

> Tür: FPS > Yapım: Ubisoft > Türkiye dağıtıcısı: Tiglon (79 YTL) > Yaş Sınırı: 16+ > Minimum Sistem: 3GHz İşlemci, 1GB Bellek, 128MB Ekran Kartı, 7GB HD Alanı > Önerilen Sistem: 3GHz İşlemci, 2GB Bellek, 256MB Ekran Kartı > Web Sitesi: rainbowsixgame.uk.ubi.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Tek başınıza biraz sıksa da co-op ve çok oyunculu modları oldukça eğlenceli. FPS severlere duyurulur.

7.7



UEFA EURO 2008

...VE AVRUPA KUPASINA KATILAMAYAN ÜLKELERE DE AMORTİ ÇIKTI

-VOLKAN TURAN

Önyargı denen meretin her halükârda kötü bir şey olduğunu, kendi içimde bir kez daha gördüm... Yazılarımı takip edenler bilir ki ben bir "ölümüne" PES severim. Böyle olunca insan haliyle başka bir futbol oyununa yönelmeden iki kez düşünüyor. Özellikle de EA'in FIFA klonlarına bulaşırken... Tabii bu önyargım 2008 uzantılı oyunlarda zedelense de (bkz. FIFA'nın iyileşmesi, PES'in hayal kırıklığına uğratması sendromu) tamamen yok olmadı. EURO 2008 bilgisayarıma yüklenirken de kafamdan *"EURO oyunları hiçbir zaman iyi olmadı ki şimdi olsun!"* cümlesi geçti (dergi yazarı olunca, fikirler böyle satırlar halinde geçiyor kafadan). Gerçekten de öyle değil mi? EURO 2008 ne yapmış olabilir ki "bu maçta ben de varım!" diyebilsin?

BİZ BU SAHNEYİ GÖRDÜK SANKİ!

EURO 2008'i objektif olma uğruna PES'le karşılaştırmayacağım ama aynı firmadan çıkan FIFA 2008'le kapıştırırsak EURO 2008'in galip geleceğini düşünüyorum. EA, futbol oyunlarında bilerek yaptığı hataları aynen devam ettirirken, kendine has modları daha eğlenceli hale getirmeyi, minik detaylarla başarabiliyor. Şimdi her modu A'dan Z'ye anlatmak isterdim ama yerimiz kısıtlı.Onun yerine gelin ben size azıcık Captain Your Country'den (CYC) bahsedeyim.

CYC, birçok futbol oyununda olan "11 kişiden 1 kişiyi yönetme" modu. Gelgelelim bu mod her oyunda göz ardı edilir çünkü maç boyunca topla ancak birkaç kez buluşulur, onlardan biri de gol olursa ne ala... CYC'de durum biraz farklı. Diyelim forvet oyuncusunuz. İlk başta takım içinde pek sevilmiyorsunuz. Adamakıllı paslar alamıyorsunuz (ki kafasında yıldız olan futbolcudan dilediğiniz bir pas türünü, ilgili tuşa basarak isteyebilirsiniz). Takıma faydalı oldukça (nedir bunlar: asist yapmak, gol atmak, dribling'le adam eksiltmek vb.) değeriniz ve puanlarınız yükseliyor (bunları Sticker Book'ta değerlendirebilirsiniz) ve en sonunda takım kaptanı oluyorsunuz. Artık takımın taktiğine de karışabiliyor, futbolcu da değiştirebiliyorsunuz. Bu sırada EA, tüm bunların istatistiklerini de tutuyor. Hangi ülkeden kimler kimleri ne kadar çok yenmiş, ne kadar puan kazanmış gibi. Puanlama da sizin seçtiğiniz takımla karşı takıma göre değişiyor. Fransa'yı alıp ufak takımları yenmek pek de önemli değil yani. Bu veriler de turnuva sonu liderlik tablosunu oluşturuyor. Yanınıza üç arkadaş daha alarak, eğlencenin gözüne gözüne vurabiliyorsunuz.

GÖREV ADAMI

Bir diğer bahsedilmesi gereken mod ise European Campaign. Görev bazlı oyunları sevenler bu modun tiryakisi olabilir çünkü *"hep daha fazlasını"* vaat eden bir tarzı var. Bir ülke takımı seçtikten sonra oyundaki performansınıza göre Avrupa'dan çeşitli ülkeleri açıyor ve en az üç başlık altında görevlerine katılıyorsunuz (bunlar penaltılar olabilir, maç yap-yen olabilir). Her görevde ana ve bonus adı altında puanlar kazanıyorsunuz ve puanlar da bronz, gümüş, altın madalya olarak size geri dönüyor. Tabii ki herkesin altın madalya için ter dökeceğini düşünürsek, bu modda epey oyalanmanız mümkün.

Gelelim oynanışa. Açıkçası çok iyi değil ama sinir bozucu da değil. FIFA 08'e göre ara paslar daha rahat ve şutlar biraz da 'hissedilir' olmuş. Oyun kurarak gole gitmeye alışanlar pek zorlanmayacak ama aynı şey defans sistemi için geçerli değil. Defans oyuncularınız harika değillerse, her maçta en az üç kademe hatası yapıp (saydım) forvetleri kaçırıyorlar. Bire birde de top kapmak zor olduğu için gol yemek kaçınılmaz oluyor. Eğer oyunu en zorda oynuyorsanız rakip kaleci panter kesiliyor ama aynı şey sizin kaleciniz için geçerli değil. Kornerlerde top kaçırıyor, açılması gereken zamanda açılmıyor, köşeleri iyi tutamıyor... Yine de takım olarak ele aldığımızda yapay zekânın sınıfta kaldığını söylemek vicdansızlık olur. Özellikle CYC modunda geri kalan 10 kişi, oyunu çok iyi okuyup size çok yardımcı olabiliyor. Bu da futbol atmosferini zenginleştiriyor.

DENİZE DÜŞEN YILAN...

Tabii ki oyunun rahatsız edici birçok noktası var, yok değil. Ama saç baş yolduran cinsten olmadığından bunlar es geçilebilir (futbolcuların rakibi ve topu takip etme sorunları hariç). Eğer Türkiye'yi gidip İsviçre'de izleyemeyeceksiniz sakinleştirici niyetine Euro 2008'e başvurabilirsiniz. Ta ki FIFA 09, PES 2009 gelene kadar... ©



1- "Ahi kendi kalemize gol atıp bu kadar sevinmemiz ne kadar doğru?" "Çaktırmaaa... Uçuyormuş gibi yap!"



2- Grafiklerin yeni nesil olduğu söylenemez. Çoğu oyun içi animasyon da başarılı değil.



1- "Necati ben yeşillik bir yere gidelim derken bunu kastetmemiştim..." "Ba ba ba! topa nasıl kaydı, gördün mü?"

Ne iyi? Ne Kötü?

+ 50 lisanslı takım
+ Çoğu futbolcu gerçeğine benziyor
+ CYC ve EC modu eğlenceli
+ Yapay zekâ

- Oynanışta yer yer sorunlar oluyor
- En zor seviyede oyun 'batıyor'
- Menülerde PC anlamsızca kasılıyor



2- Bire birde ya pas verip kaçacaksınız ya da defansı yardırarak koşacaksınız.

> Tür: Futbol > Yapım: EA > Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat (50 YTL) > Yaş Sınırı: 3+ > Minimum Sistem: 1.3GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı, 2.3GB HD alanı > Önerilen Sistem: 2.4GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı, 2.3GB HD alanı > Web Sitesi: tinyurl.com/27cod5

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

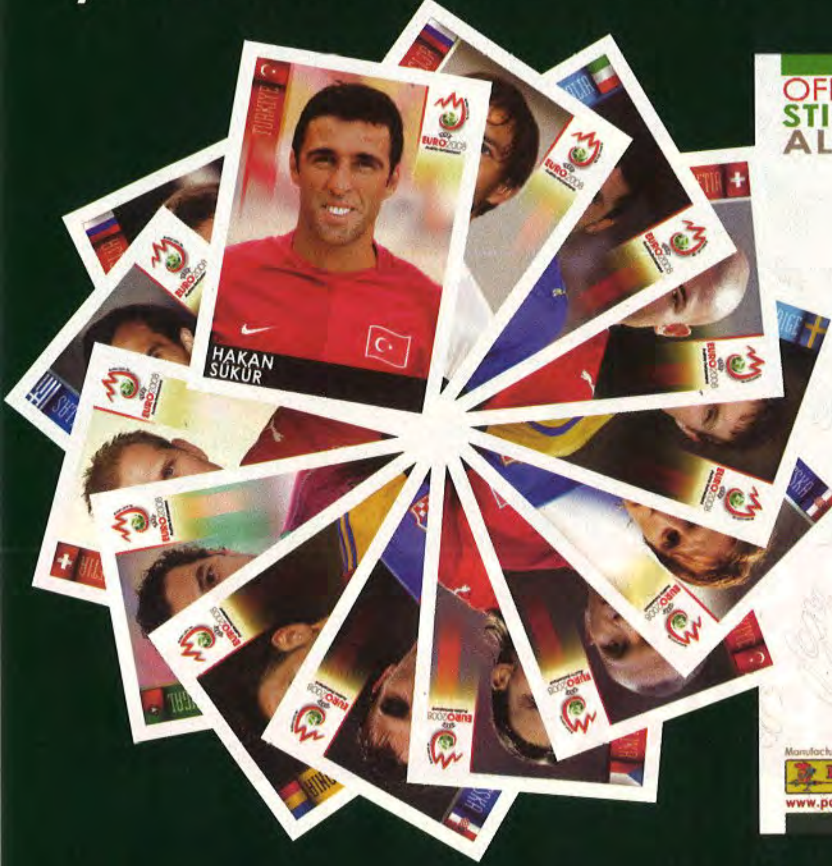
Fanatik bir PES oyuncusu değilseniz bu oyunla bir süre idare edebilir hatta eğlenebilirsiniz. Çok daha fazlası için biraz beklemeniz gerek.

7.2



RESMİ UEFA EURO 2008 ÇIKARTMA KOLEKSİYONU







OFFICIAL STICKER ALBUM

UEFA EURO2008 Austria-Switzerland

Manufactured under licence by PANINI www.paninigroup.com



Türkiye'nin de aralarında bulunduğu 16 ülkenin katılımıyla gerçekleşecek olan UEFA Euro 2008 için geri sayım başladı. Bu büyük organizasyon için Panini tarafından hazırlanan resmi çıkartmalar ve çıkartma albümleri Oyungezer'le birlikte ücretsiz olarak sizlere ulaştı. Özellikle genç koleksiyoncular tarafından sabırsızlıkla beklenen bu albümde Avrupa Şampiyonası genel bilgilerini, tüm futbolcuların fotoğraflarını, istatistikleri, kısaca Euro 2008'e ait her şeyi bulabilirsiniz.

UEFA Euro 2008, 7-29 Haziran tarihleri arasında gerçekleşecek. Bu futbol çılgınlığı, yetişkinleri olduğu kadar çocukları da sarmış durumda. Panini tarafından hazırlanan Euro 2008 çıkartma albümü sayesinde çocuklar, bu büyük futbol organizasyonu hakkındaki bilgilere erkenden ulaşabilecekler. Dünya üzerindeki 110 ülkede eğitici ve eğlendirici çıkartma koleksiyonları sunan Panini, FIFA Dünya Kupası, UEFA Avrupa Şampiyonası gibi spor temalı ürünlerinin yanısıra Winx, Spider Man, Harry Potter, Princess, National Geographic Champions of The Animal World, Barbie, Power Rangers, Winnie the Pooh'un da aralarında bulunduğu 400'den fazla koleksiyona sahip. Ayrıca her yıl 3500'den fazla kitap ve dergi yayınlıyor.

Çıkartma koleksiyonları hakkında merak edilen bazı sorulara Panini Türkiye Genel Müdürü Hermann Paul tarafından şöyle yanıt veriyor:

Çocuklar Panini tarafından hazırlanan bu Euro 2008 çıkartma albümünde neler bulabilecek?

H.Paul: Her şeyden önce, bunun resmi bir çıkartma albümü olduğuna dikkat çekmek istiyorum. Turnuvaya katılan 16 büyük takım da bu albümde olacak. Türk Milli Takımı da, Euro 2008 ile uluslararası futbol arenasına dönüşünü gerçekleştirdi. Her çocuk, taraftarı olduğu futbol takımını diğer büyük takımlarla birarada görmek ister. Bu albümde çocuklar, hayranı oldukları futbolcuları da bulabilecekler. Nihat Kahveci ya da kaleci Volkan'ı Avrupa'nın diğer bütün iyi futbolcularıyla birlikte aynı albümde görmek çocuklar için büyük bir keyif olacak.
Ayrıca çocuklar UEFA EURO 2008 koleksiyon albümüyle Türkiye dışındaki diğer 15 futbol takımı ve onların oyuncuları hakkındaki bilgilere ve istatistiklere ulaşabilecekler.

Peki, çocuklardan ne çeşit reaksiyonlar alıyorsunuz?

H.Paul: Geçtiğimiz haftalarda birçok çocuk bizi arayıp albümün ne zaman satışa sunulacağını sordu. Büyük bir heyecanla bunu bekliyorlar. Bugüne kadarki deneyim ve bilgilerimize dayanarak söyleyebilirim ki; çocukların bu ürünleri satın alması için sadece üzerindeki Panini logosu bile yeterli. Çünkü bu logo sayesinde, bu ürünlerin resmi ve lisanslı olduğunu biliyorlar. Panini, ürün kataloğunu oluştururken Disney, Marvel, Sony, Rainbow, Warner, Mattel, UEFA and FIFA gibi bilinen lisans ve markaların yüksek kalitedeki ürünlerine öncelik veriyor.
Bugünün çocukları, yarının ebeveynleri olacak. Bugünün ebeveynlerinden, çocuklarına Panini çıkartmaları toplamak konusunda destek verdiklerini duydukça çok seviniyoruz. Destek veriyorlar çünkü bunu seneler önce kendilerinin de yaptıklarını söylüyorlar. İşte bu Panini'nin iş dünyasındakı 50 yıllık başarı öyküsünün sebeplerinden sadece bir tanesi.

Bazı koleksiyoncular albümü tamamlarken zorluk çektiklerini söylüyorlar. Koleksiyonunu tamamlayamayanlara ne yapmalarını önerirsiniz?

H.Paul: Bu albümleri tamamlamanın en kolay ve en ekonomik yolu Panini çıkartması biriktiren arkadaşlar aracılığıyla çıkartmaları değiş tokuş etmek. Bu, çocukların sosyalleşmesini de sağlıyor. Tüm bunlara rağmen albümlerini tamamlayamazlarsa Panini'nin Eksik Çıkartma Servisini arayabilirler. Albümlerini tamamlamaları için seve seve yardımcı oluruz.

Panini çıkartma albümleri çocukları nasıl eğlendirir ve sosyalleştirir?

H.Paul: Ürünlerimiz aile içinde de sıcak bir atmosfer yaratılmasına yardımcı oluyor. Eğer bir çocuk bu çıkartmaları biriktiriyorsa abileri/ablaları, ebeveynleri ve hatta büyükanne ve büyükbabaları bile bu işe dahil olabiliyor. Rahatlıkla söyleyebilirim ki evet, belki bunun için para harcıyorlar fakat müşterilerimizden bize gelen duyumlara göre karşılığını fazlasıyla alıyorlar. Benim de 4 çocuğum var ve çocukları mutlu etmenin nasıl bir his olduğunu çok iyi biliyorum. Bir çocuğa böyle bir ürün vermek; ona eğlence, eğitim, arkadaşlık ve sosyal sorumluluk vermek demektir.

SIMON THE SORCERER 4 CHAOS HAPPENS

GENÇ ZÜPPE YENİDEN İŞ BAŞINDA

- ARES AYBAR



Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens adlı point-click adventure oyununu bilgisayarıma yüklerken aklım oldukça karışıktı. Bu serinin diğer oyunlarını önceden oynayıp oynamadığımı hatırlayamamıştım bir türlü. Zorluyordum kendimi ama sonuç yine sıfır. Karakterin kendisi, oyunun konusu çok tanıdık geliyordu. Fakat parçalar bir türlü birleşemiyordu. Simon kimdi? Büyüyle nasıl tanışmıştı? Ne kaosuydu bu durduk yere? Yoksa durduk yere değil miydi? Baktım düşünmekle bir yere varamıyorum, ben de araştırmacı kişiliğimden yardım istedim. Sağolsun kendisi kırmadı beni. Bu soruların cevabını bilenler bundan sonraki 3 paragrafı okumayabilirler (bilseniz de okuyacaksınız aslında) (bkz. okuyucu psikolojisi.)) Cevapları merak edenler ise buradan buyursun:

EVVEL ZAMAN İÇİNDE...

Bundan tam 15 yıl önce başlıyor bütün hikaye 2D olarak. Anlayacağınız (hesaplayacağınız), yıllardan 93. Simon ismindeki ukala, zeki ve hafif çatlak bir gencin köpeği bir kitap bulur. Simon bu kitabı yeteri kadar (!) kurcaladığında bir de bakar ki gerçek dünyada değildir artık. Kendisini başka bir dünyada bulur. Sihirli bir dünyadır burası ve işler hiç de iyi gitmemektedir aslında. Bunu düzeltmek Simon'ın elindedir. Görevi; Calypso adlı büyücüyü, şeytani büyücü Sordid'in elinden kurtarmaktır. Başarıya giden yolda ukala tavırları ve birazcık dengesiz hareketleri ona yardımcı olur. Yani egosu sayesinde eskiden olduğu gibi mutlu bir dünyaya dönüştürür, portal sayesinde şans eseri girdiği bu evreni.

Serinin ikinci oyunu ise, Simon'ın babasının kitabı (portalı) yok etmesiyle başlar. Tam bu sırada da Sordid'in ruhu geri dönüvermesin mi? Bu sefer Sordid, Simon'ı kendi tarafında görmek istemektedir. Kötü emellerine alet etmek istediği gencimize ulaşmak için sihirli bir gardrop yapar. Bu gardrop da bir portal görevi görmektedir. Ne yazık ki, yanına ulaşmasını istediği genç züppemiz bir hata sonucu kendini Calypso'nun yanında buluverir. Böylelikle Simon, yine iyi büyücülerin tarafında yer alır ve yeni bir maceraya atılır. Bu macerada gardrobun gizemi de çözülecektir.

Bir sonraki oyun ise, Simon the Sorcerer serisinin sevenleri tarafından hatırlanmak istenmeyen bir oyundur. İlk 2 oyun 2D iken, bu oyun 3D olarak



-Kardeş buralarda kırmızı başlıklı bir kız gördün mü?
-Şapkalı işini görürse nehrin kenarında var bir tane.





1- İşte ünlü gardrop karşınızda!

2- Simon the Sorcerer 1

3- Kırmızı başlıklı buysa, kurdun vay haline...

4- Gezeceğimiz yerlerin haritası. Öyle anlar gelecek ki, oldukça yaranı dokunacak.





SIMON'I SAYMAZSAK, OYUNUN EN SAĞLAM KARAKTERLERİ TAVUK VE TROLL. EVET!

piyasaya çıkmıştır ve bu dönüşümü gerçekleştiren oyunların çoğu gibi buda tam TOM'luk (Tırt Oyunlar Müzesi) bir oyun olmuştur. Bu yüzden yeni bir maceraya yelken açmak isteyen çoğu StS sever can çekişmekten vazgeçerek, dayanamadıkları için yarıda bırakmıştır oyunu. İyi de yapmışlardır aslında. İşte bu yüzden yeni bir oyunun çıkıp çıkmayacağı düşünülmüştür hep. Daha doğrusu yeni çıkacak oyunun kendini toparlayıp toparlayamayacağı...

ŞİMDİKİ ZAMANIN Dİ'Lİ GEÇMİŞİ

Şu anda incelemekte olduğumuz serinin 4. oyununun, yeniden eski haline geldiğini söyleyebilirim. Oyunumuz yine 3D, fakat bu sefer her şey yerli yerinde olmuş. Oyunun açılış videosunda Simon ile kardeşi televizyonda kendi istedikleri programları izlemek için tartışmaktadırlar. Bu esnada sinirlenen kardeşi, elindeki kumandayı Simon'ın kafasına fırlatır ve bayılmasına yol açar. Simon ise kendini bir boşlukta bulur ve karşısında Büyü Krallığı'ndan eski bir dost belirir aniden, genç bayan büyücü Alix. Aralarında geçen konuşmada Simon öldüğünü iddia edip dururken Alix onu susturur. Simon'a ölmediğini kabul ettirdikten sonra yardım ister, kendi dünyasının yine karıştığını belirterek. Sonra da kaybolur geldiği gibi birden bire. Bu sırada ayılan ve odasında kendine gelen Simon, vakit kaybetmeden gardrobunu kullanır ve karşısında yine Alix'i bulur. İlginç bir durum söz konusudur; çünkü Alix, Simon'ı görmediğini ve ondan yardım istemediğini söyler kendisine. Fakat ortada bir gerçek vardır. Sihir dünyasının yine ihtiyacı vardır bizim megaloman kahramanımıza ve kendisine has yöntemlerine.

Konusundan bahsettiğime göre sıra diğer yönlerinde. Grafikleri bu sefer olmuş diyebilirim rahatlıkla. Karakter ve mekan tasarımları ve bunların birbirleriyle olan etkileşimleri gayet başarılı. Hatta birçok adventure oyunundan daha güzel. Seslendirmelere ise ayrı bir özen gösterilmiş. Karakterlerin sesleri, konuşmaları, özellikle diyaloglar sırasındaki vurgular çok güzel. Herhangi bir ağacın, hayvanın ya da denizin; kısacası tüm doğanın ses düzenlemeleri üzerinde çok çalıştıkları belli. Ses olarak tek beğenmediğim şey, oyun esnasında çalan müzik oldu. Müziğin sesini tamamen kısarsanız kendinizi bir boşlukta hissediyorsunuz ve oyuna konsantre olamıyorsunuz. Kısmazsanız da aynı birkaç melodinin tekrarı yüzünden monitörünüze kafa atasınız geliyor ve ben bunu yaşamanızı hiç istemediğimden ekstra bir müzik açmanızı öneriyorum.

Ayrıca oyun içindeki karakterleri de görmelisiniz. Eski dostlarımızın yanında yenileri de var ve bunların hepsi birbirinden ilginç karakteristik özelliklere sahip. Modellendirmeleri de kendilerine has olmuş. Benim en çok beğendiğim karakterler ise, Simon hariç, oyunun daha başında karşılaştığımız depresyona girmiş tavuk ve köprüden düşmesini sağladığımız (hayır, neden olduğumuz demeyecektim) troll. Özellikle troll düşerken çok güldüm. Genel olarak olayların absürdlüğünden başka güldüğüm diğer bir yön de Simon'ın başından geçen her şey için yaptığı yorumlar. Ukala filan ama iyi çocuk aslında.

BUL BENİ BULDUR BENİ

Gelelim bir adventure oyununu asıl tanımlayan özelliğine; bulmacalarına. Zorluk açısından yeterli. Fakat ona da sıradan bir oyunun içindeymişiz gibi düşünmememiz gerekir. Sihirli bir dünyada koskoca Büyü İmparatorluğu, genç bir çocuğun eline bakıyorsa, her türlü bulmacaya da bizim hazırlıklı olmamız gerekir. Oynayacağınız zaman heyecanınız kaçmasın diye başlardaki bulmacadan örnek vermek istiyorum. Sihir dünyasına giden portalı yani gardrobumuzu açmak ve aktif hale getirmek için, öyle anahtar, çip ya da herhangi bir bilgisayara bağlanmak yerine süt içirmeyi tercih ediyoruz. Çünkü süt içen gardrop enerji kazanıyor ve çalışmaya başlıyor. Ayrıca süt kalsiyum deposudur, dişler ve kemikler için de iyidir (bir de oyunlar çocukları şiddete yöneltir derler). Daha oyunun başındaki bulmaca bu şekilde sonuçlanıyorsa, gerisini siz düşünün.

Bir incelemenin daha son paragrafına gelmiş bulunmaktayım sevgili okurlar. Yazdıklarımı kısaca özetleyecek olursam; Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens beklenileni veren bir oyun olmuş, fakat fazlasıyla mı azıyla mı orası size kalmış. Serinin fanları zaten oynayacaklardır. Bu seri ile yeni tanışacaklar için de güzel bir fırsat. Kaçırmamanızı öneririm. Bu arada şimdi fark ettim de, bu yazıda amma çok tavsiyede bulunmuşum. Ne güzel sizin için, değil mi? (Birazcık Simon'a benzemeye başladım sanırım.) Son olarak söyleyeceğim şey, bu seriden bir oyunu önceden oynamışım, hatırladım! @



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

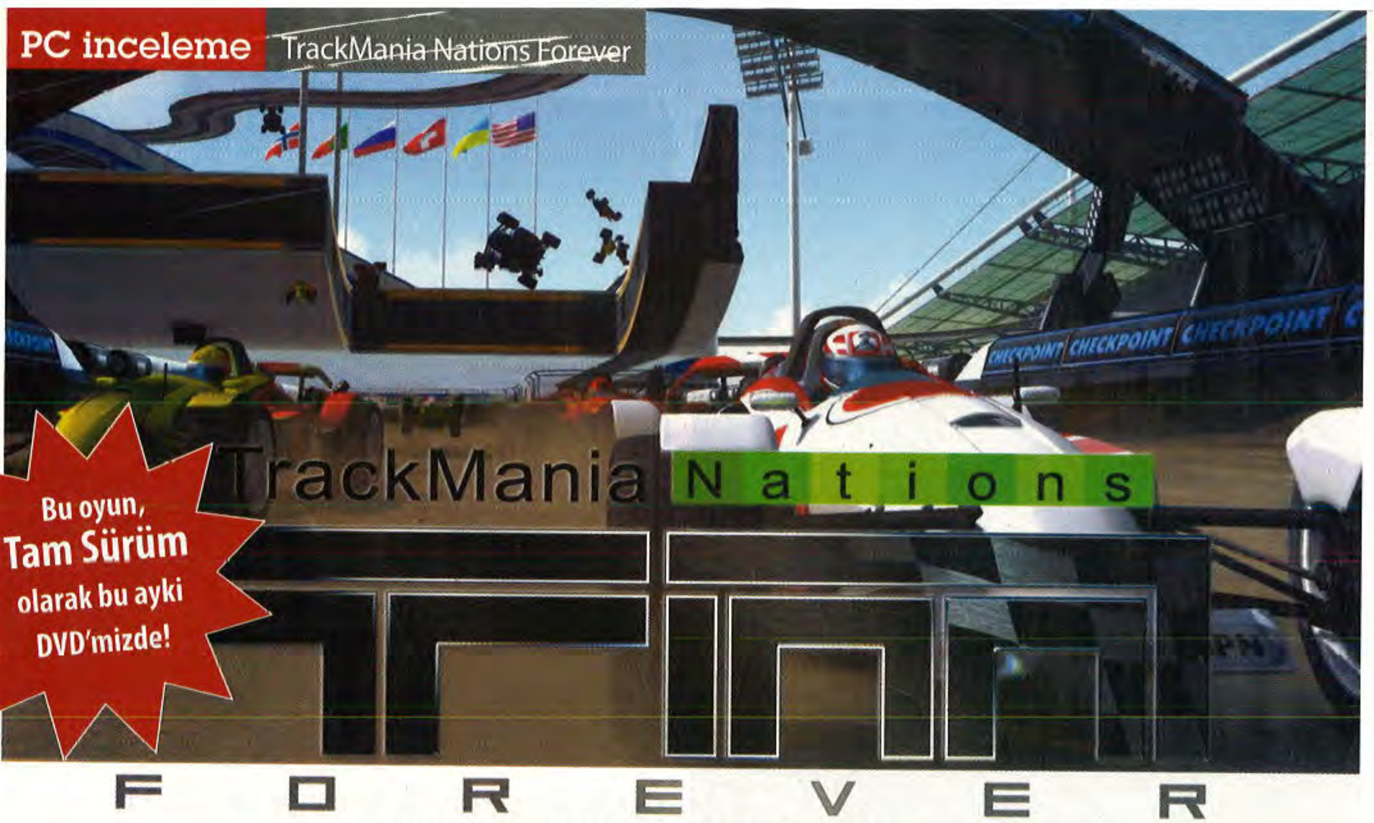
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Serinin en iyisi olması bir yana, tüm adventure severlerin göz atması gereken bir oyun olmuş

7.3



> **Tür:** Adventure > **Yapım:** Playlogic > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 2GHz İşlemci, 512MB Bellek, 64MB Ekran Kartı, 3GB HD Alanı
> **Önerilen Sistem:** 3GHz İşlemci, 1GB Bellek, 128MB Ekran Kartı, 3GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.playlogicinternational.com



PAMUK ELLER HAVAYA, TRACKMANIA BURAYA! - EREN OKKA

Daha önce hiç TrackMania oynamadıysanız ya yarış oyunu sevmiyor ya da dayak istiyorsunuz demektir. O yüzden, öncelikle kısa bir ön bilgi verelim. Kendi pistlerinizi tasarlayıp yarışabildiğiniz arcade tarzı bir yarış oyunu TrackMania. İlk ortaya çıkışı bundan beş yıl öncesine dayansa da, esas popülerliğine 2006 yılında internet üzerinden ücretsiz olarak dağıtımına başlanan *TrackMania Nations* ile erişti. Öyle ki; çıktığı ilk hafta bir milyondan fazla kez indirildi ve zamanla toplam oyuncu sayısı dört milyona ulaştı. Şimdi ise elimizde Nations'ın geliştirilmiş yeni bir sürümü var: Nations Forever!

TEENAGE MUTANT NINJA FROGS

TMNF'de zorluk seviyesine göre renklerle ifade edilen pistler, yarış türlerine göre de Race, Acrobatic, Endurance, Obstacle ve Speed olmak üzere beşe ayrılıyor. Race bildiğimiz yarış, ama Nations'tan farklı olarak toprak pistlerde de yarışabiliyoruz. Acrobatic'te amaç uzak mesafelere atlamak, hızlanarak merkezkaç kuvvetinin etkisiyle eğik yollardan geçmek ve benzeri bilumum akrobatik hareketi yapmak olabiliyor. Endurance'ın normal yarıştan tek farkı, başlangıç ve bitiş çizgisi aynı olan pist üzerinde birden fazla tur atıyor olmamız. Obstacle'da karşımıza yolun ortasında sütunlar, tuzaklar ve benzeri engeller çıkabiliyor. Ve son olarak Speed'de çoğunlukla düz devam eden ve yol üzerinde bol bol hızlandırıcı içeren pistler ile karşılaşıyoruz. Ama yarış türü ne olursa olsun, temel amaç hepsinde aynı: Bitiş çizgisine en kısa sürede varmak.

Yalnız önceden de dediğim gibi, bu bir arcade yarış oyunu. Her ne kadar fizik motoru görevini yerine başarıyla getirse de, araçların hasar görmesini beklemeyin. Hatta çok oyunculu oyundaysanız, araçların birer hayalet gibi birbirinin içerisinden dahi geçtiğini görebilirsiniz.

DEMEK TÜRKSÜN... HEMŞEHRİ MİYİZ ACABA?

Solo modda bol bol madalya toplayıp kendinizi her türlü yarışa hazır hissettiğinizde, artık çok oyunculu moda geçmeye hazırsınız demektir. Bu bölümde yarıştıkça hem oyuncular arasındaki sıralamada yukarılara tırmanırken, hem de adına yarıştığınız ülkenin puanına katkıda bulunuyorsunuz. Oyunun ismindeki "Nations" ifadesi de işte buradan geliyor. Ben bu yazıyı hazırladığım sırada Türkiye 91 ülke arasında 24. sıradaydı. İlk ona girmemiz toplam oyuncu sayısını göz önüne aldığımızda biraz zor olsa da, siz oyungezerlerin de desteğiyle önümüzdeki bir ay içerisinde rahatlıkla ilk yirmiye gireceğimize inanıyorum, inanayım, değil mi (:

Forever ile birlikte gelen değişikliklerden de bahsedelim. Öncelikle yarışların gerçekleştiği stadyum yenilenmiş. Arayüzdeki hız göstergesinin hemen üzerine bir kilometre sayacı eklenmiş. Ayrıca artık iki adet reset düğmesi var. Biri sizi eskisi gibi yarışın başına döndürürken, diğeri en son geçtiğiniz kontrol noktasından devam etmenize olanak sağlıyor. Böylece kaybettiğiniz zamana rağmen en azından pistin ileriki bölümlerini görmek için en baştan başlamanıza gerek kalmıyor.

KÜÇÜK YEŞİL KARE

Pist editörü de gözle görülür bir gelişim göstermiş. Artık ışıklandırmayı doğrudan etkileyen gün doğumu, gündüz, gün batımı ve gece olmak üzere dört farklı zaman dilimi arasından seçim yapılabiliyor. Toprak zeminin yanı sıra su tuzakları, hızlandırıcı turbo paneller, bloklar ve çeşit çeşit yeni içerik ile artık eskisinden bile daha özgün ve eğlenceli pistler hazırlamak mümkün.

TMNF'yi bir kez denediğinizde öncelikle basitliğiyle gönlünüzü fethedecek. Ardından kendinizi kaptıracak ve böyle bir oyunun nasıl ücretsiz olabildiğine şaşıracaksınız. Ve en sonunda bağımlısı olacak, oynamadığınız anlarda masaüstünüzdeki yeşil kare ikonu sürekli aklınızı çelecek. Benim bu yazıyı hazırlarken çektiklerimi bir düşünün. Bir yanda TrackMania, diğer yanda Word... Gerçi öbür yanımda da yatağım var ve şu an o da oldukça cazip görünüyor, neyse. Piyasada hemen hemen hiç rakibi bulunmayan TrackMania serisinin son oyunu olan Forever... Yok, vallahi dayanamayacağım. Küçük yeşil kare, gel buraya! @



Pistten döne döne gelen bu kızların hepsi ruhumuzu delip geçmeye çalışan birer hayalet.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Ücretsiz!
+ Bir sürü yeni özellik eklenmiş
- Promosyon amaçlı kullanılıyor olması bazı kısıtlamaları beraberinde getiriyor



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Oynamayanı çok pis döverim... Yaparım bunu!

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Nadeo > **Türkiye dağıtıcısı:** (Gerek) Yok > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** 1.6GHz işlemci, 256MB bellek, 32MB ekran kartı, 750MB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB bellek, 128MB ekran kartı, 1GB HD alanı > **Web Sitesi:** www.trackmania.com


Ah, geç kaldın U-Boat Missions! Az önce fırtına öncesi sessizlik buradaydı.

Ne iyi? Ne Kötü?
+ İki yeni denizaltı
+ Eğlenceli yeni bir görev haritası

- Bolca rastlanan grafik hataları ve çökmeler
- Alman mürettebatın İngilizce konuşması

SILENT HUNTER IV: U-BOAT MISSIONS

-"KOMUTANIM, HİNT DENİZİ'Nİ KONTROL ALTINA ALDIK!" -"İYİ HALT ETTİNİZ!"

- ERDEM MADARALI

***Silent Hunter'ın önceki bölümlerinde**... Atlantik'in soğuk ve fırtınalı sularında, envai çeşit destroyer ve savaş gemisiyle uğraşmaktan bıkan Alman Kaptan Helmut, tez zamanda Japonların yanına, Pasifik'e transferini ister. Lakin kader ona bir kez daha ters köşe yapar, Japonlar "uzman" kaptanın yardımını kibarca reddetmişlerdir. Artık yapacak bir şey yoktur, görevi mörevi bırakıp "Size de, savaşınıza da , püüü!" diyerek Hint Okyanusu'nun sıcak güneşine ve uzun kumsallarına doğru yelken açar. Ancak nasıl bir tehlikeye yol aldığının farkında değildir. Ah Helmut, ah...*

Simülasyonlar açısından oldukça verimsiz geçen bu yıllarda, Silent Hunter istikrarı hiç bozmadan çıkarttığı başarılı oyunlarıyla bilgisayarlarımızı denizaltında tutmayı başardı. Seriye bir genel bakış atacak olursak; Silent Hunter III'te Atlantik'te U-Bot'larla terör estirmiştik ancak savaşın sonuna doğru aynı terör gerisin geri bize esmişti. Silent Hunter IV ise SHIII'ü hemen hemen her şekilde geliştirmesine rağmen, konu aldığı Pasifik Savaşları yüzünden biraz silik kaldı. SHIII'te oyun ilerledikçe işimiz zorlaşırken, SHIV'te yenen tarafta olduğumuz için oyun gittikçe sıkıcı bir hal almaya başlıyordu. Bu yüzden bazı oyuncular SHIV'e bir göz atıp, SHIII'e geri döndü. Bakalım U-Boat Missions bu kısır döngüyü kırabilecek mi?

ALAAARM!

U-Boat Missions, Almanların 1943'ten savaş sonuna kadar Hint Denizi'ndeki operasyonlarını konu alıyor. Japon müttefikimizin Malezya, Endonezya gibi ülkelerdeki deniz üslerini kullanarak yine en iyi yaptığımız işi yapıyor, ava çıkıyoruz. Görevler ve genel oynanış ilk oyundan pek de farklı değil aslında. Yine bir bölgeye ulaşıp belli bir süre orada devriye gezmeye çalışıyoruz. Asıl fark, bu sefer deniz gücü üstünlüğü göz önüne alınarak yapılmış bir Amerikan denizaltısında değil de, dünyanın tüm okyanusları ve savaş gemileriyle tek başına baş etmek üzere yaratılmış bir U-Bot'ta oluşumuz.

U-Boat Missions ile birlikte oyuna iki adet Alman denizaltısı ekleniyor. Bunlardan birincisi Tip IX, çok uzun mesafelerde görev yapmak üzere yaratılmış bir denizaltı. Oldukça büyük ancak hızı ve manevra kabiliyeti pek iyi değil. İkinci denizaltı Tip XVIII, asla denize inememiş bir tasarımdan ibaret olsa da oyuna *"Ya gerçek olsaydı?"* diyenler için eklenmiş. "Walther İtiş Motoru" denilen ilginç bir motora sahip denizaltı bu sayede su altında 21 knot gibi hızlara ulaşabiliyor ki bu hızla herhangi bir destroyeri çabucak atlatmanız işten bile değil. Tabii olay sadece denizaltıda bitmiyor. Alman denizaltıları envai çeşit ekipman ve torpido modelleriyle oyuna eklenmiş. Benim favorim ise ses güdümlü torpidolar; peşinize takılmış bir destroyeri batırmak için birebir bunlar.

GÖREVİMİZ TEHLİKE

Sefere çıkar çıkmaz fark ediyoruz ki Hint Okyanusu oldukça tehlikeli bir oyun alanı. Her tarafta sizi arayan devriye uçakları olması yetmiyormuş gibi, bir de asıl hedefiniz olan ticaret gemilerinin çoğunun üzerinde devasa savunma topları var. Bu yüzden torpidolarınızla hasar veremediğiniz gemileri yüzeye çıkıp güverte topuyla indirmeyi sakın düşünmeyin. Çünkü kevgire dönmeniz an meselesi olacaktır. Günde belki de 5-10 kere karşılaşacağınız devriye uçakları ise eğer tedbir alıp gözden kaybolmazsanız destroyerleri ve bombardıman uçaklarını üzerinize yönlendireceklerdir. Ancak U-Boat Missions ile artık bizim de elimizde bir koz var, eğer rütbemiz yeterliyse bazı savaş gemilerine emir verip konvoylara yönlendirebiliyor, dost keşif uçaklarını yararımıza kullanabiliyoruz.

U-Boat Missions, SH4'ün genel yapısını değiştirmeden, sadece bir U-Bot seferberliği ekliyor. Silent Hunter 4'te yeni eğlenceler arıyorsanız, şiddetle tavsiye edilir.


1

1- **Patlama efektleri filmlere taş çıkartacak kalitede.**

2- **Saatleri bir saat ileri mi alıyorduk, geri mi? Her sene karıştırıyorum ben bunu sayın kaptanım.**


2

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

U-Boat Missions, Silent Hunter meraklılarının mutlaka göz atması gereken bir eklenti.

7.6



> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 2GHz İşlemci, 1GB Bellek, 128MB Ekran Kartı, 6GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3GHz İşlemci, 2GB Bellek, 256MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** silenthunter4.uk.ubi.com

Keşke karakterler hep böyle sabit kalsa.

THE LOST CROWN: A GHOST-HUNTING ADVENTURE

Bİ HAZİNEYE BAKIP ÇIKACAKTIK AMA...

- ARES AYBAR

Bir oyunun ismi, türünü anlatmak konusunda ancak bu kadar yardımcı olabilirdi. Oyun benim işimin yarısından fazlasını kendisi yapıyor ve bize "Kayıp hazine aradığınız, bu sırada hayalet avcılığına da soyunduğunuz bir adventure oyunum ben" diye bas bas bağırıyor. Bir de point&click türünde olduğunu söylese, tam olacak (A Ghost-Hunting Point and Click Adventure olabilirmiş ismi). Konusu için de İngiltere'nin doğu kıyısındaki küçük bir kasaba olan Saxton'a gelen, asıl amacı hazine aramak olan, Nigel Danvers isimli bir maceraperestin başından geçenler diyebiliriz. (Oyunun tam ismi: The Lost Crown: Nigel's Ghost-Hunting Point & Click Adventure on An Eastern Coast Town, Saxton. Saxton Is In England, Yes.)

Oyundaki ilk bölüm bir tren garında geçiyor. İlk şaşkınlığımızı da hemen burada yaşıyoruz. Çünkü oyun siyah-beyaz olarak hazırlanmış. Fakat tamamen değil. Bazen bir çiçek gerçek renginde oluyor, bazen duvarda asılı bir resim, bazen de bir gazete parçası... *Schindler's List* tarzı bu teknik, oyunun mistik ve gizemli havasına çok büyük bir katkıda bulunmuş. Öyle ki, tren garından ayrılıp da patikayı takip ederek Saxton kasabasına vardığımızda emin olduğumuz tek bir şey var: Karakterlerin yürüyüşü dışında oyunun grafikleri çok güzel. Karakterler de keşke hiç kıpırdamasaymış.

OYUNDA KORKU ARAYIŞLARI

Oyundaki bulmacalar hakkında söylenecek fazla söz yok; eksik parçaları birleştir, minik notlar al, değişik şekilleri incele. Oynanışa asıl heyecan katan şey, bulmacalara ek olarak hayaletlerle uğraşmamız. Bu sırada, modern teknolojinin bize kazandırdıklarından da yararlanıyoruz. Ses ve görüntü kaydedici gibi sıradan aletlerin yanında manyetik alan ölçer kullanmamız çok güzel olmuş. "Üstelik daha bir hafta önce derste gerçeğini kullanmıştım!" Diyerek havamı da attıktan sonra hayalet ve korku teması arasındaki bağlantıya değinmek istiyorum. Yapımcılar inatla kendilerinin çok korktuğunu belirtse de, gecenin bir vakti, karanlık bir odada denediğim halde ben hiç korkmadım! Üstelik bu kez hava atmak için de demiyorum, hayatımda hiçbir korku filmini sonuna kadar izleyememiş bir korkak olmama rağmen hiç korkmadım diyorum. Arkadaşlarımı çağırdım, onlar üstünde denedim ve onlar da korkmadı. Oyunun yarattığı ortam çok iyi, müzikler de buna destek oluyor, bunların üstüne bir de hayalet avcılığına kalkışıyoruz fakat oyunda tam olarak ne olduğunu bulamadığım bir şey eksik ve bu da korkmanızı engelliyor.

Bunun için de bir teori ürettiver dim hemen. Hani kitaplar vardır, ilk 50 sayfayı okursunuz ama hiçbir şey anlamamışsınızdır. Çünkü daha olaya girmemiş, hep hikâyenin uzak çevresinde dolaşıp durmuşsunuzdur. İşte The Lost Crown'da da böyle bir durum söz konusu. Hiç de korkutucu olmayan ve bizi hikâyeye hazırlayan giriş bölümü biraz fazla uzun tutulmuş. Bu da oyuncunun soğuması ve soğuduktan sonra da asıl can alıcı korku sahnelerine hiçbir tepki vermemesi sonucunu doğuruyor.

SİYAH-BEYAZ BİR UYUM!

Oyunun renkleri gibi, konusu, sesleri, oynanabilirliği, verdiği his gibi unsurlar da zıtlıklar içeriyor kendi içlerinde; siyahla beyazın arasındaki kadar keskin bir şekilde hem de! Kimi zaman sıkılıp uyuklar gibi oluyorsunuz, kimi zaman bir sonraki adımda ne olacak diye bekliyorsunuz heyecanla. Kasabada bulunan az sayıda kişiyle diyaloga girip de bulunduğunuz durumla ilgili yeni bir şeyler öğrendiğinizde heveslenıyorsunuz ama ufak bir parçayı bulamayıp "daha bu odada işim bitmedi" uyarısını duyunca "ne anladım ben bu işten" diyerek uzaklaşıyorsunuz bilgisayarınızdan. Hem zaten korkunç da değil... Fakat yine de adventure severlerin alıp denemesi gereken bir oyun The Lost Crown. Sevmeyenler de bakabilir aslında, izin verdim. ◎





1- Falcıya gitmeden duramıyorum.

2- İçkiyi fazla kaçırmışım. Her şeyi 6 tane görmeye başladım!



İskeletteki garipliği gördüğümüzde korkmamızı mı beklemişler acaba? Anlayamadım ki!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Grafikleri oldukça başarılı
+ Oyun içerisine mistik öğeler serpiştirilmiş
+ Yeri geldiğinde oyuncuyu meraklandırıp, oyundan kopmasını engelliyor

- Karakterlerin hareketleri çok kötü
- Korku temasını hissettiremiyor
- Senaryosu yeterli değil

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Adventure severlerin yer yer sıkılacak olsa da bırakmayacakları bir oyun. Türe yeni başlayacaklar ise uzak dursalar daha iyi.

7.4



> **Tür:** Korku - Adventure > **Yapım:** Darkling Room > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 2GHz İşlemci, 512MB Bellek, 128MB Ekran Kartı, 1.2GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3GHz İşlemci, 1GB Bellek, 256MB Ekran Kartı, > **Web Sitesi:** www.thelostcrown.com



Metroda uyuyakalmak 7 ölümcül günahtan biri olmalı. Çünkü son durak cehennem.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Diğer bölümlere göre daha uzun
+ Şeytandan ruh kurtarma operasyonu
+ Diyaloglar ve karakterleri söylememe gerek bile yok!

- Eksi filan yok bu oyunda, dağılın bakayım!

SAM & MAX: WHAT'S NEW, BEELZEBUB

KALDIKLARI YERDEN, AYNI HIZLA - ARES AYBAR

Sam & Max ya gittikçe absürtleşiyor ya da ben kafayı yiyorum demiş üstat (Güven Çatak). Ben de kendisine katılıyorum. Bir oyun ancak bu kadar absürtleşebilir ve bu kadar olağandışı bir hal alabilir. Kendimi oldukça normal (!) biri olarak gördüğüm için böyle bir sonuca vardım. Fakat bütün bunlara rağmen, yine muhteşem bir macera bekliyor bizi; dünyanın en garip ikilisiyle!

Bir önceki bölümde kaldığımız yerden başlıyoruz oyuna. İlk amacımız, arkadaşımız Bosco'nun ruhunu şeytanın elinden kurtarmak oluyor. Nasıl yapacağınızı sakın hayal etmeye çalışmayın, başaramazsınız. Çünkü görmeyeli cehennem birazcık değişmiş. Kanalizasyondan trene binerek gidiyoruz şeytanın ofisinin önüne. Girişte de eski bir dostumuzu görüyoruz, emo vampirimizi. Artık şeytan için çalışan bu arkadaşımızla kısa bir sohbet edip geçmişi yâd ettikten sonra maceramıza devam ediyoruz.

Her klasik adventure'da ve S&M'de olduğu gibi yine bulmacalarımız var fakat bunlar çok da zor değil. Yeri geldiğinde kafamızı, yeri geldiğinde neredeyse Max'in boyu kadar olan silahımızı (kendileri bir Magnum'dur) kullanarak ilerliyoruz. İlerlediğimiz süre ise önceki bölümlerdekinden daha uzun. Bir sezon finaline de bu yakışırdı... Yeri gelmişken söyleyeyim, bu bölüm sezon finali. Sezonun nasıl bittiğini söylemek istemiyorum, çünkü heves ve merak içinde bekleyenlerin saldırısına uğramaktan korkuyorum. Aramızda kalsın ama oynaya oynaya Max'e benzemiş hepsi.

SAHİBİNDEN SATILIK, AZ KULLANILMIŞ MIZRAK

Oynanabilirlik, atmosfer, dumur eden espriler, mekân ve karakter tasarımları, seslendirmeler, hikaye... Tıpkı oyunun kendisi gibi tüm bu öğeler de birer klasik tadında, hepsi de muhteşem. Yine de özel bir parantez açacaksam, bunu Max için yaparım. Çünkü kendisinin yeri farklıdır bende. O küçücük boyunun her santiminden manyaklık akan bu aksi ve tehlikeli tavşan, tam bir efsanedir bence. Sam'in, yürürken ayağına dolaşırsa Max'i havaya fırlatmasına bile hastayım. Hatta ve hatta, bulmacalarla uğraşmayı bırakıp sırf "Max'i havaya atmaca" oynadığım zamanlar da az değildir.

Fakat What's New, Beelzebub'ı oynarken favorim şeytan tiplemesi oldu. Özellikle şeytan işini kaybettikten sonra, Max *"Eşyalarını (mızrak, kitap vb.) alabilir miyiz?"* diye sorduğunda *"Zaten satacaktım"* derkenki halini herkes görmeli. Eyvah, kapı çalıyor! Dövmeye geldiler beni. Ne yaptım ben, niye oyundan bir bölümü anlatarak kendimi tehlikeye attım! Elveda gençliğim...





1- Şu çocuklara tiyatroya arabayla girmenin yasak olduğunu öğretemedim gitti.

2- Ehehe... Selam =)

İMDAT!

S&M'den iyi bir sezon finali bekleyenleri çok sevindirecek bir bölüm olmuş What's New Beelzebub. Başına oturduğunuz zaman bitirmeden kalkmak istemeyeceksiniz, tıpkı benim gibi. Hikâyesi, oyun sırasında karşılaşacağınız şaşırtıcı ve tuhaf anlar, Max'in durumu daha da tuhaflaştıran espriler ve oyunun genelindeki komik hava sizi sırıtmaktan yorgun düşürecek. Ve her bölüm sonunda olduğu gibi çabucak bittiği için üzüleceksiniz. Yorgunluk, üzüntü, Max gibi olumsuz sözcükleri iyi bir şeye dönüştüren toplam adventure sayısını düşünürsek, S&M'in finalini kaçırmak kendinize haksızlık olur. Hadi siz oyuna başlayın, ben de odamın kapısının arkasını sağlamlaştırayım. Yatağı çeksem dayanır mı acaba?



Tanıştırayım: Şeytan.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Sam and Max'in 2. sezon finali, daha uzun oyun süresi ve daha fazla şaşkınlık içeriyor. Tebrikler Telltale Games!

8.5



> **Tür:** Adventure > **Yapım:** Telltale Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 800 MHz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı > **Önerilen Sistem:** 1,5 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.telltalegames.com



1- Kavga çıkınca, yangın da çıkmış sayılıyor. Bizse kaybetmiş sayılıyoruz.

2- Kıyafet değiştirmek işe yaramadığı anda etrafınız sarılabiliyor. Resmen kahveden adam summon ediyorlar.





HARD TO BE A GOD

İYİ BİR ROL YAPMA OYUNU İÇİN HİKÂYEYE BEL BAĞLAMAK YETMEYEBİLİR

- GÖKER NURBEYLER

Oyun dünyasının hayal kırıklığıyla kavrulmuş "ama" cümleleri vardır: *"Muhteşem bir teknolojiyle yapılmış ama zayıf hikâye. Tam bir görsel şölen ama atmosferi başarısız. Kırk yıllık ekran kartıyım böyle görüntü görmedim ama senaryoda iş yok..."* Zayıf atmosfer, tekrar oynanabilirliğin olmaması ve sürükleyicilikten uzak hikâye, teknoloji ne kadar ilerlemiş olursa olsun onca kişinin emeğini bir çırpıda yok ediyor. Atmosferi ve verilen teknik emeği koruyabilmenin belki de en risksiz yolu ise oyun dünyasını halihazırda başarılı olmuş bir roman üzerine kurmaktan geçiyor. Bunun son başarılı örneği Andrzej Sapkowski'nin romanından uyarlanan *The Witcher* idi. Dilerdim ki aynı cümleyi *"Arkady ve Boris Strugarsky'nin romanından uyarlanan Hard To be A God"* için de kullanabilseydim "ama" maalesef bu mümkün değil (inanın bana, yeni bir ama cümlesi kurmak istemezdim).

BU STALKER FARKLI STALKER

Strugarsky Kardeşler'in Roadside Picnic eserinden esinlenilen *Stalker* filmi bu ikiliyi bir kısmınıza anımsatabilir. Hard to be a God'ın senaryosu da ondan aşağı kalmıyor. Dünya ve kardeş gezegeni Arkanar tarihsel ve kültürel yapılarıyla bir birlerine benzemelerine rağmen, aralarında çıkan bir savaş sonrasında oldukça değişirler. Dünya gelişerek günümüz teknolojilerine kavuşurken Arkanar içine kapanarak Ortaçağ karanlığını korur. Uzun süren sessizlikten işkillenen Dünya neler olduğunu görmek için Arkanar'a bir özel ajan gönderir -ki bu da biz oluyoruz. Karakter olarak kraliyet askeri, haydut veya keşiş rolüne bürünebiliyoruz. Oyundaki NPC'ler, giyimimize gore yaklaşımlarına yön veriyorlar. Fakat giysi değiştirirken görünmememiz önemli.

Normal şartlarda bir oyuna yeni başladığınızda karakterin zayıf olmasını yadırganmazsınız, bilakis gayet normaldir. HtbG'ye başladığımda bu durumun abartıldığını hissettim. Oyuna zayıftan da öte, zavallı bir ezik olarak başlamam beni herhangi bir giriş videosu görememekten daha çok şaşırttı ve bezdirdi. Sağlığımı artırmak için iksir ve yiyecek peşinde koşarken veya sağlığın kendi kendine dolmasını beklerken epey zaman harcamak zorunda kaldım. Oyunda bir dinlenme (Rest) seçeneği de olmadığından, dinlenmeyi gerçek zamanlı yaparken gazeteden günün haberlerine göz attım.

Oyundaki ezikliğimize başka bir örnek vereyim: Savaş sırasında yapılan hareketler sağlık barımızın altındaki mavi stamina barından yiyor. Dövüşürken stamina tükendiğinde, E5'te giderken kamyonun arkasından düşen bir kasa domates ne kadar savunma yaparsa, biz de o kadar savunma yapabiliyoruz. Savaş sisteminde bunun dışında bir sorun bulunmuyor. Hatta binek üzerinden savaşmaya başladığınızda bir parça rahatlıyorsunuz bile.

YARIM İŞ EŞİTTİR SOKAGA ATILAN PARA

Oyun grafik ve ses açısından birkaç yıl geriden geliyor. Bu nedenle detaya girmeye bile gerek yok. Günümüz RYO'larının ışıltılı dünyasından sonra kohne teknolojisine ve yıldıran başlangıç zorluğuna sabredebilirseniz güçlü bir hikâyeyle karşılaşacaksınız. Ama bilemiyorum, çok sayıda iyi oyun yoldayken ve Mass Effect PC'ler için kapıdayken kaçınız bu sabrı ve özveriyi gösterir... Ben gösterdim çünkü benim işim bu (bir de, Sinan çok iri bir adam, fırk!) ama siz iki kez düşünün. @

HİKAYEYSE OLAY...

Oyunun guzelim hikayesine ulaşmak için eziyet çekmek istemiyorsanız, Hard to be a God'ın kitabını alıp okuyabilirsiniz. Veya filmini izleyin. 1989'da Batı Almanya tarafından sinemaya uyarlanan eser en iyi film, müzik ve özel efekt ödülleri almıştı. Bu yıl içinde bir de Rus uyarlaması sinemalara gelecek.


Staminam bitince parmak arama yanan kibrit koyan şerefsiz sendin değil mi?!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Güçlü senaryo, ilgi çekici dünya
+ Pratik envanter sistemi
+ PC'niz eskiyse, üzmeyen bir RYO

- Çok yavaş dolan sağlık ve stamina çubukları
- Oyunun ilk çeyreği oldukça yorucu
- Grafikler falan çok kötü ya

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

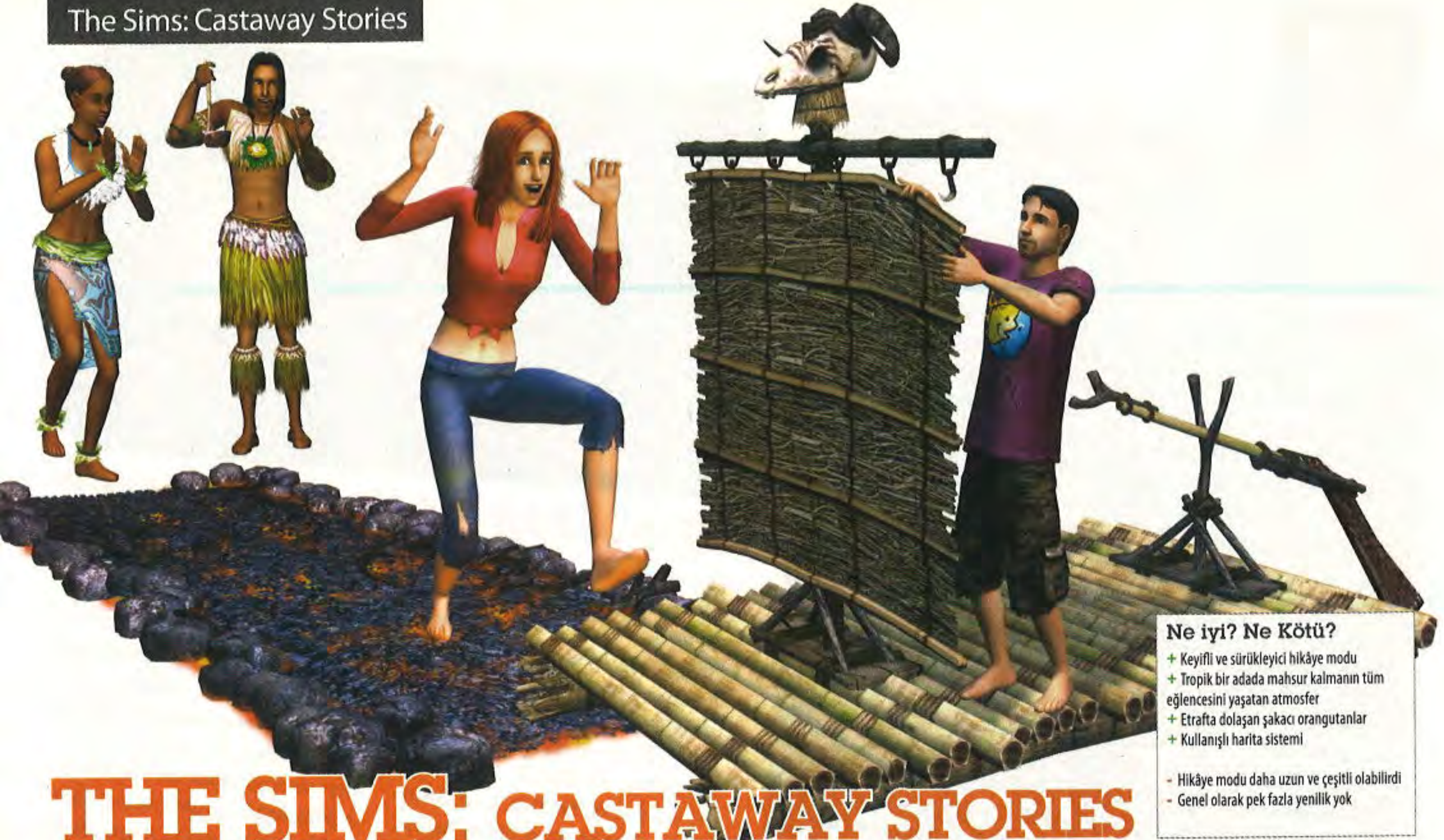
Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Şimdi kurmayı düşünmeye başladığım "aslen çok iyi olup da harcanmış fikri mülkler derneği"nin yeni üyesi.

5.8



> **Tür:** RYO > **Yapım:** Akella > **Dağıtım:** Nobilis > **Yaş Sınırı:** 12 > **Zorluk:** Normal > **İngilizce Gereksinimi:** Normal > **Minimum Sistem:** 1.6GHz CPU, 1GB RAM, 128MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.2GHz CPU, 1GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web:** www.hardtobeagod.com



Ne iyi? Ne Kötü?
+ Keyifli ve sürükleyici hikâye modu
+ Tropik bir adada mahsur kalmanın tüm eğlencesini yaşatan atmosfer
+ Etrafta dolaşan şakacı orangutanlar
+ Kullanışlı harita sistemi

- Hikâye modu daha uzun ve çeşitli olabilirdi
- Genel olarak pek fazla yenilik yok

THE SIMS: CASTAWAY STORIES

BABA! ANNEMLE NASIL TANIŞTIĞINIZI ANLATSANA! - OLGAY ERTEZ

- Yıllar evvel tropik adalara gemi seyahati kazanmıştım. "Bende bu şans varken gemi üç günde batar" dedim ve öyle de oldu. İki gün boyunca dalgalarla boğuştuktan sonra bitkin düşüp bayılmışım. Gözümü açtığımda...
- Annem mi vardı karşında baba?
- Hayır evladım, ailemizin mümtaz orangutanı... Zebellah gibi tepemde dikilmiş, bana bakıyordu. Tabii ömrümde ilk defa bir orangutan görüyordum, korktum. Neyse, ilk iş, sahilde bir sığınak yapıp karnımı doyurdum. Ertesi gün ormana, etrafı araştırmaya çıktım ve...
- O zaman mı gördün annemi?
- Hayır evladım, önce eski bir uçağın enkazı, sonra ormanın içinde bir kulübe, sonra da bizim gemiden kurtulan diğer kazazedelere rastladım, bir de sana anlattığım o çatlak profesöre...
- Peki ne zaman tanıştın annemle?
- Eaaah! (ÇAAAT!) Daha tanışmadım ulan işte annenle, tamam mı?! Yalnızlık başıma vurdu, sen de benim rüyamdasın zaten. Uyuz ettin be iki saattir vır vır vır!... Yatmadan önce hindistancevizi suyunu çok kaçırmamak lazımmış, bunu öğrenmiş oldum.
- Ühee, tanışınca anneme şikayet ede...
- (ÇAAAT!) Amcana da selam söyle!

Issız adanın tanımı bile tek başına, akıllarda egzotik ve gizemli bir rüzgâr estirmeye yeter. Bu nedenle macera arayan adamın, sık sık yolunun buralara düşmesi tesadüf değildir. Sanıyorum her şey ıssız adaya düşünce yanınıza alınacak üç şeyle başlar, sonra çocukluğumuzun unutulmazı Define Adası'ndan bir sayfa, günümüzün fenomeni Lost ve adaya düşen onlarca insan... Gün gelip de dört tarafı sularla çevrili bu gizemli toprak parçalarına Sims uygarlığının değmesi an meselesiydi. Castaway, bu yüzden günlük yaşamın pratiklerinden çok, bilinçaltımızdaki o fantastik dünyaya atıfta bulunuyor ve bu yüzden de serinin diğer oyunlarından çok farklı.

Castaway'i serinin diğer oyunlarından ayıran yapısal fark ise üretim ve tüketim araçlarının yapısındaki değişiklik. Simler için artık iki birimin değeri var; biri yiyecek, diğeri ise hammadde. Kabaca paradan, trampaya geçiş söz konusu diyebiliriz.

Yiyecek hemen her yerden toplanabilir, çölde değiliz ya. Mesela balık avlayarak işe başlayabiliriz, ağaçlardan hindistancevizi, muz ve papaya toplayabiliriz. Sonra sahilde bir ateş yakıp, palmiye yaprağına sardığımız balığı pişirdikten sonra güzel bir ziyafet çekebiliriz.

Diğer yandan adada hayatta kalmak için barınak kurmak gerekecek. Ancak bunu yapmak için etraftan dal, taş, lif gibi işe yarar şeyler toplamak lazım. Topladığımız her şey hammadde hanesine yazılarak ilerde gerekli eşyaları yapmamıza yarayacak. Simler hammadde ve yiyecek elde etmek amacıyla kendilerine iş bulabilir. Ancak buna ücret karşılığında çalışmaktan çok, adada hayatta kalmak için seçtiği rol diyebiliriz.

Evimizi sınırlı miktarda ilkel malzemeyle döşemek, oynanış açısından bizi kısıtlasa da inanın atmosfere çok şey katıyor. Oyunun en can alıcı yanı da bu. Zaman kavramının yok olduğu, paranın anlamsızlaştığı bir adada, yalnızlığın huzursuzluğunu birebir yaşatıyor oyun bizlere. Oyunun sonuna geldiğimizde biraz tadı damaklarda kalıyor, keşke biraz daha uzun olsaydı diyoruz ama kesinlikle ayırdığınız her dakikaya değiyor. Hikâye modu bitince de bildiğimiz Sims olup çıkıveriyor...



1- -Adaya düşerken yanımıza jakuziyi almasak rezil olacaktık cidden Sim sosyetesine.



2- İnsan ekmeğini taştan çıkarmalı ya da böyle ağaçtan toplamalı.



Lost'un adasına düşüp Sayid'le tanışmayı hayal ederken... Bi de bu balık turuncu?!

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

The Sims serisinin en eğlenceli, en sürükleyici, en içten oyunu. Hiç Sims oynamamış olanlara da, en fanatiklere de iyi gelecek.

8.1



> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Electronic Arts > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (50 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 1,8GHz İşlemci, 512MB Bellek, 32MB Ekran Kartı, 2.9GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3GHz İşlemci, 1GB Bellek, 128MB Ekran Kartı, 2.9 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** thesims2.ea.com/



MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

GÜÇ OLSUN GEÇ OLMASIN

Bu kez bir özeleştiri ile başlıyorum yazıma. Az sonra yazımı teslim edeceğim ama ayhaşına sadece üç gün var, çok ayıp ettim patrona, buradan huzurlarınızda kendisinden özür diliyorum, çok mahcubum efem. E madem açılışı samimi yaptık sevgili dostlarım, o zaman size de bir kelam edeyim. Bildiğiniz gibi Oyungezer yeni bir dergi ve siz değerli okurlarımızın desteğine belki de bir daha olmayacak kadar ihtiyaç duyuyor. Senden ricam ajan, tabi eğer kabul edersen, etrafındaki oyun kültürü ile ilgili herkese derginden bahsetmen, mümkünse deneme amaçlı almalarını sağlaman. Yakalanırsan bişi olmaz, korkma. Bunu şindu diyruk, her gün demeyruk ki, yani dergimize sıra geldiği zaman ufak, kuçucük bir zuhurda bulunmanız lazım yav...

İşten güçten başımı kaldıramıyorum, bu ay feci sıkışık oldu benim için. Şu yazı bitsin de direk Tekken Online, Metal Gear Online ve Gran Turismo 5 Prologue'a dalıyorum. Daha da PS2 ve PC'de gömülü bir sürü oyun var. GTA IV de ani bir kararla 29 Nisan'da erkenden satışa sunuldu ama İngiltere'den özel ulakla gönderilen kopyaya salyalarıyla saldıran Tuğbek'den bana sıra gelmez sanırım bu yüz yılda. Oyunun hedefi, ilk haftasında beş milyon satan 360 oyunu Halo 3'ün rekorunu kırarak aynı sürede altı milyon adet satmak. Amanın, yarın da şampiyonluk derbisi var, heyecan tavan, siz ne şanslısınız ki şu anda sonucu biliyorsunuz. O zaman hemen geçelim bu ay haber merkezimizin derlediklerine. Yine görüşelim olur mu?

MegaEmin™



METAL GEAR ONLINE BETA, NİHAYET!

Metal Gear Online MGS4'ün PS3 donanımında çalışan ilk örneği. Esasen Metal Gear serisinin ilk online oyunu bu değil, daha önce MGS3: Subsistence ve PSP'deki Portable Ops'da da online desteği sunulmuştu. Fakat şimdiye kadarki en ciddi girişimin bu olduğu söylenebilir. Aynı anda 16 kişinin Deathmatch, Team Deathmatch, üsse sızma ve bayrak kapma modlarında online olarak mücadele etmesine imkan tanıyan oyunda, karakterinizi yüz, kıyafet, aksesuar ve yetenek bakımından özelleştirebiliyorsunuz. Beta sürümünde oyunun beş haritasından ikisi yer alıyor. Blood Bath (kan banyosu) yeraltı ve yer üstü alanlardan oluşurken, MGS3'de Shagohod'a ev sahipliği de yapan terk edilmiş silah fabrikası Groznyi Grad'da ise çatılar ile açık ve kapalı alanlar bulunuyor. Üçüncü kişi görüşüne alışmadan 15 katilin arasına düşmemek için önceden eğitim alabiliyorsunuz. Metal Gear Online'ın beta testi 11 Mayıs 2008'e kadar sürecek, tam sürümü ise 12 Haziran tarihinde satışa sunulacak olan Metal Gear Solid 4 ile beraber gelecek.

CONSOLE



EVİNE HOŞGELDİN SILENT HILL



Ayıptır, ben henüz PS2'deki Silent Hill: Origins'i bitiremeden Konami Digital Entertainment serinin altıncı oyununun ismini açıkladı bile: Silent Hill: Home Coming (Eve Dönüş). Yeni nesil konsollarda ilk kez boy gösterecek olan oyunda, biraderi aniden ortadan kaybolan ve bu yüzden onu aramak için kendi kasabası olan Shepherd's Glen'e geri dönen Alex Shepherd'i kontrol edeceğiz. Tahmin edeceğiniz gibi çok geçmeden yaptığı araştırmalar Alex'e başka bir kasabanın yolunu gösterecek: Silent Hill. Arkadaş, oranın mülki amirlerinden birisi de çıkıp insanları uyarmaz mı yahu "gardaşım burada hasmıngızı aramaya gelmeyin, lanetli işte" diye? Nerde bu devlet?

Neyse, iş işten geçtiğine göre artık Alex bu ürkünç vaziyetten yakayı kurtarmak için kâbuslarındaki bulmacaları çözmeye kastıracak, kendisine verilen yeni dövüş hareketlerini kullanacak ve bunları yaparken de yeni nesil grafiklerin tadını çıkartmaya çalışacaktır. Yine serinin bestecisi Akira Yamaoka'nın bıkmadan usanmadan tırsınç müzikler hazırladığı SH: Home Coming, Eylül 2008'de PS3 ve Xbox360 platformları için Avrupa'da piyasaya çıkacak.









YER OYUN, GÖK AKSESUAR

MVShop Oyun Dünyası, yeni mağazasını 28 Mayıs 2008 tarihinde İstanbul'da, Yeni Bosna Kültür Üniversitesi yanında yer alan Airport AVM'de açıyor. Oyun ve oyun konsolları üzerine yoğunlaşan butik oyun mağazası, tüm platformlara ait oyun ve aksesuarlarından oluşan geniş bir ürün yelpazesi sunacak. Mağazada Türkiye temsilciliğine sahip olunan 4Gamers, Joytech, Hori ve Naturel Point gibi markaların yanı sıra Microsoft ve Logitech'in de oyunlarla ilgili tüm güncel donanımları satışa sunulacak. Bütün oyun severleri açılışına davet eden mağaza, *www.mavishop.com* internet adresinden de hizmet veriyor.

Sonic! Unleashed!

Secret Rings, Zero Gravity ve Olympic Games oyunlarıyla bir zamanlar ezeli düşmanı olan Mario'nun topraklarına daha önceden ayak basmış olan Sonic, bu sefer diğer bütün denemelerinden daha kuvvetli geliyor gibi görünüyor. Sega'nın internet sitesinde yanlışlıkla beliren birkaç screenshot ve bir video yüzünden internetin delirmesinin ardından her ne kadar Sega ilk başta resmi bir açıklama yapmayı reddetse de oyunun ismi ve oyunla alakalı birkaç detay ortaya saçılınca oyun hakkında resmi bilgi vermeye başlamak zorunda kaldı. Oyunun isminin Sonic Unleashed olacağı, Secret Rings'den birçok özellik alacağı ve Dr. Eggman'in dağıttığı dünyayı kurtarmaya çalışacağımız bilinenler arasında. Şimdilik oyunun çıkış tarihi olarak 2008 yazı gösteriliyor, bekleyelim görelim.

MASTER



KONSOL TOP 20

Yanlarından büyük bir gürültüyle geçen Nissan Skyline GTR, Mario & Sonic'in önüne geçti.

1 Gran Turismo 5 Prologue
PS3 Sony CE
İçimden bir ses GTAIV ya da MGS4 gelene kadar Gran Turismo 5 Prologue koltuğu kaptırmaz diyor.

02	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii, DS	Sega
03	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Aksiyon	PS3, 360, PC	Ubisoft
04	Pro Evolution Soccer 2008	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Konami
05	Condemned 2: Bloodshot	Aksiyon	PS3, 360	Sega
06	Guitar Hero III: Legends Of Rock	Müzik	PS2, PS3, 360, Wii	Activision
07	Viking: Battle For Asgard	Dövüş	PS3, 360	Sega
08	UEFA Euro 2008 Austria – Switzerland	Spor	PS2, PS3, 360, PSP, PC	Electronic Arts
09	Dr. Kawashima's Brain Training	Bulmaca	DS	Nintendo
10	Call Of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, DS	Activision
11	Dark Sector	Aksiyon	PS3, 360, PC	D3P
12	Sega Superstars Tennis	Spor	PS2, PS3, 360, DS, Wii	Sega
13	Time Crisis 4	Aksiyon	PS3	Namco Bandai
14	Fifa 08	Spor	PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii	Electronic Arts
15	Assassin's Creed	Aksiyon	PS3, 360	Ubisoft
16	Cooking Mama 2	Eğlence	DS, Wii	505 Games
17	The House Of The Dead 2 & 3 Return	Aksiyon	Wii	Sega
18	Army Of Two	Strateji	PS3, 360	Electronic Arts
19	New Super Mario Bros.	Aksiyon	DS	Nintendo
20	Football Manager 2008	Spor	360, PSP, PC	Sega



PlayStation Network

PLAYSTATION STORE IŞIL IŞIL

Bir süredir sözü edilen yenileme çalışmaları tamamlandı ve geliştirilmiş Playstation Store 16 Nisan tarihinde hizmete girdi. Yeni PS Store artık internet tarayıcısı tabanlı çalışmıyor, sunduğu şık, kullanıcı dostu, iyi sınıflandırma yapan ve en önemlisi de hızlı ara yüzü sayesinde gezintinizi çok daha keyifli hale getiriyor. Yeni PS Store DTS-HD ses desteği de sunan 2.30 sistem güncellemesi ile birlikte geldi. Güncellemeden sonra eklenen içerikten en göze çarpanları Metal Gear Online (muhtemelen artık yok), Warhawk ek paketi Operation Broken Mirror, Call Of Duty 4 için dört yeni harita paketi, UEFA Euro 2008 demo, Iron Man demo, Echochrome demo, Rocketmen: Axis Of Evil. Bir göz atmaya değebilir.





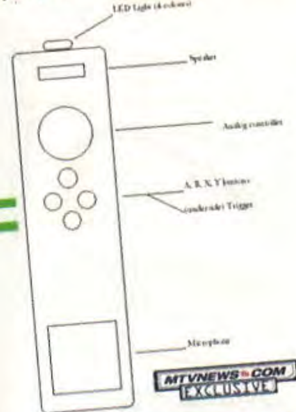


X-MOTE DA NESİ?

Belki bunun dedikodular arasında yer alması gerekiyordu ama bu-raya koymayı daha uygun buldum, geçen günlerde internete düşen bir resim üzerinde kaynayan internetin şu an konuştuğu öncelikli konulardan biri bu. Microsoft'un bünyesindeki Rare'in, Wii-mote'a şaşırtıcı derecede benzeyen ve hareket algılayacak olan bir aparat geliştirdiği dedikodusu… Geçen aylarda duyurdukları The Fast and the Furriest oyunuyla beraber geleceği söylenen bu eklentinin oyun içerisinde bir asa vazifesi göreceği söyleniyor. Şaşırdık mı? Vista ve Mac OSX'i gören kim şaşırabilir ki?









BATMAN Mİ DÖVER, SUB-ZERO MU?

Daha önce Capcom, SNK ve Marvel Comics'in ortak oyunlar yaptığına şahit olmuş, büyük çoğunluğunu da beğenmiştik. Gelin görün ki Superman ve Batman'in yaratıcısı DC Comics bu gelişmeleri kenardan izlemekle yetinmişti. Hayranı olduğum, fakat ne yaparsa yapsın giderek popülaritesini kaybettiğini gördüğüm Mortal Kombat serisinin ise gerçek anlamda taze kana ihtiyacı vardı. Nihayet bu iki taraf ortak paydada buluşmaya karar verdi ve Mortal Kombat vs. DC Universe projesi uygulamaya kondu. Midway Games, Mortal Kombat serisinin sekizinci ve yeni nesil konsollardaki ilk oyunu MK vs. DCU'nun Warner Bros. Interactive Entertainment tarafından lisanslandırıldığını resmen açıkladı. Dünyanın en popüler ve güçlü kahramanlarından oluşan iki evreni birleştirecek oyunun hikâyeleri MK serisinin yaratıcılarından Ed Boon, ünlü çizgi roman yazarları Jimmy Palmiotti(Painkiller Jane, Marvel Nights, Jonah Hex, 21 Down) ve Justin Gray'in (Batman: Legends Of The Dark Knight, JLA Classified, Punisher Red X-Mas, The Resistance) ortak çalışmaları ile hazırlanıyor.

Ed Boon'un yaptığı açıklamaya göre oyunda yaklaşık 12 bölüm ve 22 karakter bulunacak; bunlardan kesinleşenleri ise şimdilik yalnızca Sub-Zero, Scorpion, Batman ve Superman. Her karakterin kendisine has hareketleri daha ön plana çıkartılacak, sadece iyi kahramanlar değil, kötü adamlar da oyunda kendilerine yer bulacaklar. Ölümle sonuçlanan bitirme vuruşlarında değişikliğe gidilebilecek, ancak oyun vahşet seviyesinden hiçbir şey kaybetmeyecek. MK vs. DCU, 2008 sonlarına doğru Playstation3 ve Xbox360 platformları için satışa sunulacak. Çıktığı anda Alsan Interactive tarafından ülkemize getilecek oyun. Bakalım kim dövecek.

MARİO'NUN ELİNDE SOPASI, HOME RUN YAPAMAZ, AH YAPAMAZ.

Nintendo'nun olağan bahar zirvesinde birçok oyun açıklandı evet, Steven Spielberg'ün üzerine çok titrediği ve çok övdüğü Boom Blox dahil. Her ne kadar her şeyin interakta açık olacağının söylendiği Boom Blox bizi heyecanlandırsa da, bir oyun daha vardı ki, sanırım en "öeh" efektini verdiğimiz oyun buydu. Mario Super Sluggers… Wii Sports'un beyzbol oyununun dinamiklerini alın, içerisinde tam saha kontrolleri ve daha geniş bir oynanış koyun, karakterleri ve power-up'ları da Mario evreninden alın, neyle karşılaşacağınızı az çok tahmin edeceksinizdir. Geçen ay 360 drc'de kaynayanlar kısmında girdiğimiz haber aklınıza geldiyse ve "bu mu Nintendo'nun yeni oyunu?" dediyseniz rahatlayın, bu Nintendo'nun yeni duyuracağı oyun değil, çünkü onlar bir Mario oyunu üzerinde çalıştıklarını uzun zaman önce zaten belirtmişlerdi.



AYDIN HAVASI

YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER

- Microsoft'un, Xbox360 konsolu için "WiiMote'un yaptığı her şeyi ve daha fazlasını" yapabilen yeni bir kol tasarımını bu yıl sonunda piyasaya sürmeyi planladığı iddia edildi.

- Sony, PlayStation Store'un hacklendiğini resmen duyurdu. Ölü veya yaralı yok.

- Microsoft, PS3'de GTA IV'in yüklenmesinin beş dakika sürmesi ile dalga geçen ve o süre-de kendi konsollarında neler yapılabileceğini anlatan bir açıklama yayınladı.

- Call Of Duty 4 harita paketi ilk dokuz günün-de bir milyon satarak rekor kırdı.

- Hideo Kojima, MGS4'ün grafiklerinden memnun olmadığını açıkladı. İlk tanıtıldığında PS3'ün rüya makine olduğunu düşündüğünü, ancak gelinen noktada teknik sınırlamalar nedeniyle hayal ettikleri on adımın sadece birisini atabildiklerini belirtti.

- Nintendo'nun E3'te açıklayacakları arasında yeni bir DS versiyonu olduğu söyleniyor. Bu söylentinin gerçek olma ihtimali hiç de düşük değil.

- Bir yılı kazasız belasız tamamlayan PS3'te de Xbox360'daki "ölümün üç ışığı"na benzer bir sorun çıktı. Eğer makinenizde "Error 80010514" hatasını görürseniz Sony ile temasa geçerek konsolunuzun değiştirilmesini isteyin, çünkü şimdilik bunun çözümü yok.

- Wii'ye Mickey Mouse'lu bir platform oyunu yapıyorlarmış. Hatta oyunun "Mario'yu yok edeceği" de söyleniyor. Nasıl yani?

- Serinin yaratıcısı Kazunori Yamauchi, Gran Turismo'nun gelecekte başka konsollara, hatta PC'ye bile gelebileceğini söyledi.

- Temmuz ayında Burnout Paradise için uçak ve motosikletler barındıran bir güncelleme gelecek.

- Telltale Games, Sam & Max'i Wii'ye taşıyacağını açıkladıktan sonra kenara çekilmedi. İkinci oyunu da duyurdu. Strong Bad's Cool Game for Attractive People, tabii ki S&M gibi bölüm bölüm olacak.

Konsol inceleme

Grand Theft Auto IV



RİSPEKT BRADAH... RİSPEKT

-TUĞBEK ÖLEK

Kalabalık trafikte elden geldiğince hızlı ve dikkatli sürüyorum arabamı. Manyaklarla dolu bu koca şehirde kolay iş değil bu. Her an önüme kıran bir serseriye, yola fırlayan şaşkın bir yayaya çarpabilirim. Ama bu önemli görevin ortasında vakit kaybetmeye, bir de polisle falan uğraşmaya gelemem. Bir an önce buluşma noktasına gitmeli ve adamımı bulmalıyım. Karşı şeride geçiş yok, lanet olsun! Taa yolun sonuna kadar gidip U dönüşü yapıyorum. Kırmızı ışık kesiyor yolumu, hah bir sen eksiktin. Heyecanlanıyorum, bir an önce varmak istiyorum hedef noktasına. Diğer arabaların arasından sıyrılıp geçebilirim aslında. Ama hayır, kaza yapılacak vakit değil. Yeşil yanıyor ve devam ediyorum. Gözüm solumdaki binaları tarıyor, gelmemi söyledikleri restoranı arıyorum, işte orada. Kaldırıma doğru yanaşıyorum, kornaya basıyorum. Nerede kaldı bu adam? Yanlış yere mi geldim yoksa? Arabanın arkasından bir gölge yaklaşıyor, camı indiriyorum yavaşça. Bir baş uzanıyor camdan içeri.

- Selam Tuğbek nasılsın?
- Sağol Fatih, koşturuyoruz işte. Dergiyi bitirdik, bir bunu bekliyoruz. Getirdin mi?
- Kusura bakma geç kaldım biraz. Havaalanından buraya yoğundu trafik. Normalde yapamayız bunu biliyorsun ama bu oyun özel olduğu için bir istisna yaptık. Senden iyi bir inceleme bekliyoruz artık.
- Sen orasını merak etme. Ben alayım malı.

Fatih çantasını karıştırıp küçük bir kutu çıkarıp uzatıyor ve ekliyor "İlk sen oynuyorsun, ona göre." Vedalaşıyoruz. Camı kapatıp yola devam ediyorum. Ofise gidip oyunu diğerlerinin de oynamasına izin mi vermeli, yoksa doğruca eve gidip incelemeye mi başlamalı? Vakit dar, ofise uğrayamam. Gaza basıp eve doğru yollanıyorum. Bir elim direksiyonu sıkı sıkı kavrarken, diğeri kutunun üzerindeki yaldızlı kabartma harflerde dolaşıyor: Grand Theft Auto IV.







MARATON

Eğer bir PlayStation 3'ünüz varsa ve beni PSN'deki arkadaş listesine eklediyseniz hikâyenin geriye kalanını biliyor olmalısınız. Çünkü sonraki 72 saatin 50 saati boyunca Oyungezer ID'sinin yanında hep aynı oyunun ismi yazıyordu. Aynı kanepeden kalkmamacasına üç gün boyunca süren bir oyun maratonu. Daha ayın başında belliydi oyunu piyasaya çıkmadan ancak 4 gün önce ele geçireceğimiz ve bu sayfaların derginin çıkış tarihini belirleyeceği. Bu yüzden her türlü imkân sağlanmış durumda. Serpil bir yandan lojistik ihtiyaçlarımı karşılayıp bir yandan heyecanla oyunu izliyor vakit buldukça, Kaan ofiste sabahlayıp yarım bıraktığım Organize Sanayi yazılarını tamamlıyor. Bu inceleme yetişmek zorunda ve bu yüzden bu televizyonun başından kalkma lüksüm yok.

İnceleme falan umurumda değil mi yoksa? Çok kaptırdığımdan, oyunun başından bir an olsun ayrılamadığımdan mı kilitlenip kaldım böyle? Dergi ayın beşinde çıkar diye mi korkuyorum, yoksa bir an olsun oyunun başından kalksam Kuzen Roman'ın başına bir iş gelir diye mi? Öyle ya, bu kumar manyağı Roman'ın kimbilir daha kaç serseriye borcu var... Biraz kaybolsam ortalıktan, birileri dürüverir defterini. Hayır, buna izin veremem. Tamam, beni de kandırmış olabilir bu palavracı. Hatta yıllardır yolladığı hikâye dolu maillerinde hep nasıl harika bir hayat yaşadığını, spor arabalarını, kızlarla partinin hiç bitmediği muhteşem malikânesini övüp durmadı mı? Beni bu keşmekeş şehre sürükleyen de onun bu tatlı yalanları değil miydi zaten? Hâlbuki sefil bir evden ve derme çatma bir taksi durağından başka bir şeyi yok zavallının. Ama onları da kaybetmesine, başının belaya girmesine göz yumamam. Herkes gibi beni de kandırmış olabilir ama o aileden, benim kanımdan ve bu her şeyden önce gelir. Üstelik bu şehre geldiğimde bana kucak



Grafiklerde eskisinden çok çok daha güzel olan bir şey varsa patlama efektleri. Sırf bu yüzden yeri göğü patlatası geliyor insanın.

açmadı mı Roman? Evini, işini benimle paylaşmadı mı? O olmasaydı Liberty City'de yapabilir miydim?

NIKO BELLIC İLE TANIŞMA

Sırlarla ve sayısız günahla dolu Niko Bellic'in geçmişi. Pek konuşmak istemiyor Bosna Savaşı sırasında yaşadıklarını, yaptıklarını. Hangi tarafta olduğunu bile bilmiyoruz, ya Sırp olmalı ya da Hırvat. Tek bildiğimiz geçmişinin pişmanlıklarla ve acı hatıralarla dolu olduğu. Bir de onu Liberty City'ye çeken şeyin Roman'ın tatlı yalanlarından fazlası olduğunu biliyoruz, Adriyatik denizinde kaçak göçmen taşırken başına bir işler geldiğini ve Liberty City'ye kaçmak zorunda kaldığını. Daha da önemlisi geçmişte kalamayan ve halledilmesi gereken bir hesabı var Niko'nun. Bu şehirde alınması gereken bir intikamı var.

Bugüne kadar oynadığımız hiçbir oyun karakterine benzemiyor Niko Bellic. Sert, çirkin ve alabildiğine doğal bir yüzü var. O kocaman biçimsiz burun, o kirli sakallı biçimsiz surata öylesine yakışıyor ki. Sadece yüzü değil, hareketleri, sözleri ve duyguları da kaba saba. İlyas Salman gibi koşturan, Balkanların bir köyünden çıkmış yağız bir delikanlı, geçmişi karanlık lekelerle dolu. Oyun dünyasının idealize edilmiş, parlatılmış, yapay karakterlerinden değil. Her şeyiyle hayat dolu, gerçek, günahlarıyla ve sevaplarıyla. Aynı bir köylü genç gibi bakıyor hayata, ailesi her şeyden önce geliyor. Yakınlarına dokunanın vay haline!

Liberty City'ye ilk geldiğinde alabildiğine bir yabancılık ve yalnızlık çekiyor Niko. Şehrin büyüklüğü, hayat doluluğu ve detayı karşısında aynı şeyi sizin de hissetmemeniz mümkün değil. Ama siz bu yeni şehre alıştıkça Niko da alışıyor. İnsanların yüzüne alık alık bakmaktan vazgeçip, her fırsatta lafı gediğine koymaya başlıyor. Şehrin kurallarına alıştıkça, bir parçasına da o hükmetmeye başlıyor. Her hareketinde bunun verdiği gurur ve kendine güveni hissetmeye başlıyorsunuz. Köylü gencin şehirli kabadayıya dönüşümünü izliyorsunuz adım adım. Kafası attığında "Gebertirim lan hepinizi! Kimsiniz ulan siz! Kuzenimi kaçırırsınız ha!!!" diye haykırdığında bize çok da uzak olmayan bir coğrafyanın çocuğu olduğunu hissediyorsunuz. Benim karakterime o kadar zıt ki Niko'nunki, kendimi onunla bir an olsun özdeşleştirmeme imkân yok. Ama onun hikâyesini takip etmekten büyük zevk alıyorum, hikâye ilerledikçe onu anlamaya, yaptıkları ne kadar kötü olsa bile anlamaya başlıyorum. Dimitri'nin de dediği gibi "Oyunun kurallarını biz belirleyemeyiz, ancak oyunu seçmek elimizden gelen". Niko da bu oyunu oynamaya başlamış bir kere, aynı bizim gibi.



LIBERTY'NİN SOKAKLARI

Niko'yu sayfalar dolusu anlatabilirim size hiç sıkılmadan. Böylesine pişmiş, böylesine olmuş bir oyun karakteriyle karşılaştığımı hatırlamıyorum çünkü. Ama ne kadar anlatsam bile onunla tanıştığınız



Bana motorsikletlerle arabalar arasındaki çeviklik ve hız farkı artmış gibi geldi. İşini bilen bir motoru araba ile yakalamanın imkanı yok.

Multiplayer

Nihayet ilk günden karşımızda adam gibi bir GTA çok oyunculu modu duruyor. Toplam 16 kişiye kadar oynayabiliyorsunuz üstelik. Oyunda arkadaşlarınızı davet etmek gibi seçenekleriniz de var. Toplam 12 modun birçoğu klasik çok oyunculu modlar. Deathmatch, Team Deathmatch zaten kendisini fazlasıyla anlatıyor. Hangman's Noose klasik VIP modu, bir oyuncu VIP oluyor, bir takım koruyor, diğer takım suikast düzenlemeye çalışıyor. Race'de araba yarışı yapıyorsunuz, GTA Race'de yarış ama bu sefer silahlarınızı kullanabiliyorsunuz. Turf War modunda şehre yayılmış kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Bu modlar ne kadar klasik olsa da Liberty City'de oynamak apayrı bir zevk.

GTA'ya özel modlardan ilki Free Mode. Liberty City'de 16 manyak ne isterseniz onu yapmakta serbestsiniz. Car Jack modunda şehrin dört bir yanına park edilmiş arabaları bulup, en az hasarla hedef noktasına götürmeye çalışıyorsunuz. Bu modun takım halinde oynananı da var. Cops N' Crooks'da bir takım suçlu, diğeri polis. Haliyle suçlular kaçarken polisler kovalıyor. Mafiya Work modunda Kenny Petrovic size görevler veriyor ve diğer oyunculardan önce tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bunun da bir takım modu var.

Ben oyunu piyasaya çıkmadan oynadığım için çok fazla oyuncu yoktu sunucularda. Bu yüzden herkes Free Mode sunucularında toplanıyordu. Oyun piyasada olmadığından rakipler de genelde oyunu inceleyen diğer editörler ve Rockstar çalışanlarıydı. Zaten kimsenin ortada şaşkın şaşkın dolaşmamasından anlaşılıyordu bu detay.

Oyuna ilk girdiğimde ben hayli şaşkındım ama. Peki, çok oyunculu GTA'yız, şimdi ne yapıyoruz demeye kalmadan karşımdaki binanın arkasından kocaman bir Blackhawk havalanıp ortamı cehenneme çevirdi. Can havliyle bir ara sokağa kaçarken anladım ki burası çok da dost canlısı bir ortam değil. İlk iş, bir arabaya atlayıp bir helikopterle havalanmak oldu. Ama aşağıda koşuşturan karınca kadar adamları helikopterle vurmak zormuş. Bir kamikaze denemesi yapayım dedim ama kamikazenin kendisinden başka bir zayiat yaratamadım.

Sonunda düşmanlarımın canını en çok, yaya ve bol silahlı olarak ve bir de haritayı adam gibi kullanarak yakabileceğimi anladım. Bulduğum ilk keskin nişancı tüfeğiyle bir metro durağına tırmandım. Ama haritada kocaman renkli bir nokta olarak gözükürken sote yapmak pek kolay değil. Bir iki kişi avladım ama oradan beni indirmeleri pek kolay oldu. Ama ne zaman ki roketatarların yerini belledim, haritada herkese kan kusturur oldum. Bir roketatarınız varsa, özellikle arabaları avlamak çok kolay. Ama araba vuracağım diye mal gibi yol ortasında dikilmenin âlemi yok, ıskaladınız mı üzerinizden geçiveriyorlar.

Çok oyunculu modu hiç nefes almadan 3-4 saat kadar oynadım. Dünyanın en zengin multiplayer haritasında gerçek insanlarla kapışmak korkunç bir eğlence. Tek başınıza GTA oynarken yarattığınız kaosu bir düşünün, bunu 16 ile çarpın. Vay o şehrin haline. Eğer bu inceleme için hikâyeyi ilerletmek, adaları açmak gibi bir derdim olmasa herhalde en az tek kişilik modda geçirdiğim süre kadar çok oyunculu modu da oynardım. Hele bir oyun çıksın, bütün modları oynayan adamlar olsun, işte o zaman tadına doyulmayacak GTA IV'ün.



16 manyak bir arada yetmezmiş gibi oyun sizi her seferinde aksiyonun göbeğinde başlatıp duruyor.



Radyo

Oyun içi radyo GTA'nın vazgeçilmez bir klasiği. Serinin dördüncü oyunu da 19 radyo kanalı ve 200'den fazla şarkıyla size müzik ziyafeti çekmeye hazır. Ama bu sefer farklı olarak radyolar eskisi kadar hit şarkılarla dolu değil. Rockstar daha çok şehrin ruhuna ve dokusuna uyan, Liberty City'yi anlatan şarkılar seçmiş. Bu yüzden oyun içinde çok iyi gidiyor ama eskisi gibi albüm olarak alıp her zaman dinlemek isteyeceğiniz şeyler değil.

Ayrıca eskisinden farklı olarak DJ'ler çok daha fazla konuşuyor GTA IV'te. DJ sunumları ise eskisinden daha güzel. Dilerseniz libertycityradio.net adresinden radyoları dinleyebilir, burada gördüğünüz gadget'ları sitenize ekleyerek kendi sitenizden radyoları yayınlayabilirsiniz.

Oyundaki bir yenilik de radyoda çalan müziğin ne olduğunu söyleyen cep telefonu servisi Zit!. Bir parça çalarken Zit!'i arayıp müziği biraz dinletiyorsunuz telefona, bir dakika sonra parçanın hangisi olduğu cebinize mesaj olarak geliyor.



Her aracı çalabiliyor muyuz: Evet. Her aracı illa çalmalı mıyız: Hayır.

ilk anda, benim sayfalar dolusu anlattığımdan fazlasını anlayacaksınız. Niko sayfalar dolusu konuşulmayı nasıl hak ediyorsa Liberty City'nin kendisi, bu oyunun geçtiği bu koca şehir de en az onun kadar hak ediyor üstelik. Bu şehre ilk defa geliyoruz GTA serisinde. Evet, GTA3 de Liberty City diye bir yerde geçiyordu ama bu şehrin bugüne kadar gördüğümüz başka bir yerle ilgisi olamaz. Bambaşka, yepyeni bir şehir Liberty City ve bu yüzden de Rockstar iki şehri ayrıştırmış. Ne mekânlar, ne ada isimleri tutuyor birbirini. Liberty City bu sefer çok daha fazla benziyor New York'a. Los Santos-Los Angeles arasındaki benzerliğin çok daha ötesinde bir ilişkiden bahsediyorum ama. Bu gerçekten yaşayan, her bir sokağının kendi havası ve hikâyesi olan bir şehir. İçine girip maceranızı yaşıyor olmak bir yana, dışarıdan yabancı gözlerle izlemek bile apayrı bir duygu. Bunu neyle kıyaslayabilirim? Gerçek hayatta seyahat edip yabancı bir şehre ilk geldiğinizde hissettiklerinizle sanırım.

Liberty City'ye girer girmez, bu şehrin mekânlarını, adetlerini, insanlarını, güzelliklerini ve çirkinliklerini görmek için yanıp tutuşuyorsunuz. Sokaklar insan dolu ve bu insanlar sadece farklı kıyafet giymiş kopyalar değil, her birinin görünüşü aslında karakterinin yansıması. Size ya da yaptıklarınıza verecekleri tepki farklı. Aksiyonun ateşini söndürüp ara sıra şehre, yeni hemşerilerinize kulak kabartın. Şımarık kızların telefonda sevgilileriyle konuşmasını dinleyin, polisin kovaladığı kapkaççıya bağırışını, kafayı kırmış ihtiyarın felaket telalığını... Ve hem sokaklardaki hem de karakterlerdeki muhteşem detaya hayran kalın. Dilencinin omzuna çarptığınızda boynuna asılı kartonun savrulup arkasına dönmesine, alışverişten dönen kadının elinden poşetini düşürmesine, elinde kâğıt kahve bardağıyla işine koşturan klasik bir New-Yorker'a çarpıp da kahvesini devirdiğinizde hiddetlenişine. Ve bekleyin, bardaktan boşalırcasına yağşın yağmur, işadamlarının çantalarını kafalarına tutup kaçışmasını izleyin, şemsiyesi olanların yağmurun tadını nasıl çıkardığına bakın. Liberty City'de oynamayın, Liberty City'de yaşayın, bu şehri soluyun. Ah bu oyunun Türkçe olmasını o kadar çok isterdim ki. Bu şehrin sokaklarındaki her fısıltıyı zahmetsizce, kaçırmadan anlıyor olmayı.

GTA'NIN ALTIN ÇAĞI

Evet, Niko muhteşem bir karakter ve Liberty City muhteşem bir şehir ama kaliteli bir bağımsız sinema yapıtı da izlemiyoruz, merak etmeyin. Bu hala Grand Theft Auto ve eğlencesinden hiçbir şey kaybetmemiş. Yine de oyun ilerledikçe GTA'nın ne denli olgunlaştığını hissediyorsunuz. Eğer GTA3 Köpeklerin Günü filmindeki genç, heyecanlı ve etkileyici Al Pacino'ysa, GTA IV'ü Şeytanın Avukatı filmindeki Al Pacino'ya benzetmek yanlış olmaz, ağzınızı açık bırakan, tek kelimeyle başyapıt bir performans sergilerken. Zaten oyundan iki sayfa dolusu bahsedip de hala paket bulmaktan ya da rampalardan zıplamaktan bahsetmediysem sebebi budur. Gerçekten olgunlaşmış GTA, atmosferi ve aksiyonu


GTA karakterlerinin polislerle ilişkisi hep ilginç olmuştur. Belki CJ kadar değil ama Niko da polislerin elinden az çekmiyor.

HER KALİTELİ DRAMDA OLDUĞU GİBİ, SIK SIK SEÇİM YAPMAK ZORUNDA KALIYOR KAHRAMANIMIZ. BAZEN KOLAY, BAZEN ÇOK ZOR SEÇİMLER.

Liberty City'de yapılacak o kadar çok şey var ki polislerle dalaşmak size vakit kaybı gibi geliyor. Üstelik oyunu absürtleştirip atmosferi bozmak gelmiyor işime. Aynı şey araba sürmek konusunda da geçerli. Daha önce altınızdaki araba patlayana kadar deli gibi sürer, sonra atlayıp başka bir arabayla devam ederiniz. Ama GTA IV'te artık daha dikkatli sürüyor, kaza yapmaktan kaçınıyorsunuz. Bu biraz da araba sürmenin daha eğlenceli olmasından kaynaklanıyor. Arabaların fizik modelleri gerçekçi olmasa da oldukça detaylı. Her birinin farklı sürüş hissi var ve bu yüzden önünüze gelen arabaya atlamak yerine sokakta biraz dolanıp daha keyifli sürülen, daha iyi yol tutan arabalar arıyorsunuz.

Kısacası GTA'yı güzel yapan, gönlünüzce araba sürüp önünüze geleni indirmek değil artık. Atmosferine, hikâyesine, diyaloglarına kapılıp gittiğinizde çok daha fazla zevk alıyorsunuz. Ama Rockstar oyunun önceliklerini değiştirirken eski GTA'larda olan şeyleri çıkarmamış. Mesela süper uçuşlar yapıp tamamlanacak rampalar hala var. Ama artık gözünüze sokulmuyor bunlar. Oyundaki her şey Liberty City'nin doğal yapısı içine yedirilmiş, bu şehrin kendisine ait parçalar. Bu yüzden o rampalardan uçmadığınız için bir şeyler eksik kalmış gibi ya da oyunu bitirememişsiniz gibi hissetmiyorsunuz. İlginç şekilde oyundaki her şey için geçerli bu. Dilediğini yapabilme özgürlüğünün de ötesinde, istemediğini de yapmama özgürlüğü var GTA'nın artık ki bence bu çok daha değerli. Ama canınız sıkıldığında, silah ya da arabanızla kargaşa yaratmak, rampa avlamak istiyorsanız hala oradalar ve eskisinden de eğlenceliler.

LIBERTY CITY'DE GECE HAYATI

Karakterlerinin çok daha renkli olması ve kızılca kıyamet aksiyonu bir yana, bana Sopranos dizisini andırıyor bir yandan da GTA IV. Çünkü oyundaki her şey aslında karakterlerin birbiriyle ilişkisi üzerine kurulmuş. Sadakat, kıskançlık, dostluk ve ihanet… Ne ararsanız var GTA'nın hikâyesinde. Kuzeniniz Roman'la olan sıkı bağınız, en

WEAZEL NEWS
REPORTING THE RIGHT NEWS

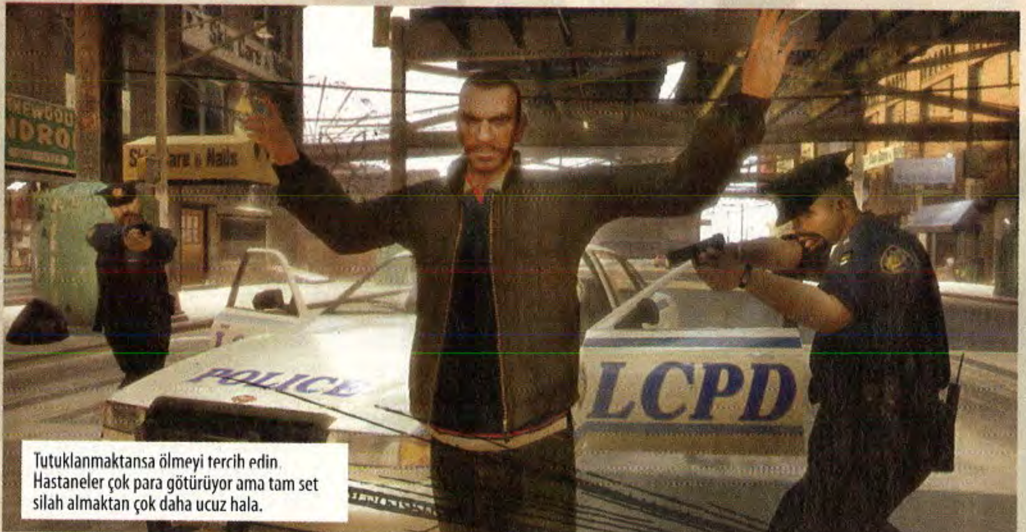
TV

GTA'nın radyolarına bayılıyordunuz, şimdi TV kanallarına hazır olun. Evet, yanlış duymadınız, artık GTA'nın kendi TV kanalları da var. Fox'u ağırından tiye alan Weazel, CNN'le dalga geçen CNT en sık göreceğiniz kanallar. Bir görevden eve döndüğünüzde koltuğunuza yayılıp televizyon izlemek gibisi yok. Hele de daha iyi bir eve geçip, dev ekran plazmanız olunca. Rockstar üşenmeyip bir sürü program, reklam, haber, çizgi film hazırlamış.

Kaçırmamanız gereken üç program varsa, telefonla arayan erkekler için nasihat veren Bas, Jeremy'nin The Man's Room programı ve Halo'yla dalga geçen Republican Space Rangers isimli çizgi film. Özellikle Republican Space Rangers kısa sürede fenomen olup televizyonlarda yayınlanırsa şaşmayın.

eskisine göre çok daha sert ama bir yandan da sanki oyunun arcade havası gitmiş, onun yerine kaliteli bir drama dizisi gelmiş.

Önceki GTA'larda en büyük eğlence, bir iki polis indirip hızla altı yıldıza çıkmak ve orada hayatta kalmaktı. Saatlerce durmadan ve bıkmadan bunu yapabilirdiniz. GTA IV'te bunu sadece bir kez yaptım ve açıkçası tekrar canım çekmedi. Çünkü



Tutuklanmaktansa ölmeyi tercih edin. Hastaneler çok para götürüyor ama tam set silah almaktan çok daha ucuz hala.

Liberty City'nin semtleri

ROCKSTAR, LİBERTY CİTY'Yİ YARATIRKEN NEW YORK'TAN ESİNLENMİŞ, DAHA DOĞRUSU NEW YORK'U BİR YANDAN TİYE ALIRKEN KOPYALAMIŞ. ŞEHİR DÖRT ADA VE BEŞ SEMTTEN OLUŞUYOR VE HER BİRİ NEW YORK'UN BEŞ MEŞHUR SEMTİNE DENK DÜŞÜYOR.



Bohan / Bronx
Şehrin en belalı semti burası. Çeteler, fahişeler, uyuşturucu satıcıları hep burada. Haliyle en çok başımızı belaya sokacağımız ve görev için en sık gideceğimiz yer aynı zamanda. Belki semtler içinde en küçük olanı ama emin olun her köşesinde başka bir bela gizli. Tam bir barut fıçısı.



Alderney / New Jersey
Oyunun en son açılan ve en sefil semti Alderney. Kırık dökük evler, pis endüstriyel yapılar dolduruyor her yeri. Hiç de aman göreyim diye polis barikatını aşıp altı yıldız almaya değmez. Pisliğe bulaşmak istiyorsanız Bohan'dan sonra en ideal mekân.





Dukes / Queens
Broker'la aynı adada olsa da daha zengin ve gelişmiş bir yer Dukes. Herhalde şehrin en huzurlu semti de burası. Bu yüzden en az burada işiniz olacak. Yine de yolunuz sık sık havaalanına düşebilir. Düşmese bile gidip gezin, bu 24 saat çalışan mekân görmeye değer.



Algonquin / Manhattan
Zengin, gösterişli ve kalabalık bir mekan Algonquin. Semtin ortasındaki koca parkı bir yana bırakırsak nefes alınacak yer değil. Ama bir yandan da en güzel kabare ve restoranlar burada. Pek çok ilginç karakterle burada karşılaşacak ve çok vakit geçireceksiniz.



Broker / Brooklyn
Şehrin tarih kokan eski mahallesi. Genelde Doğu Avrupalı ve Ruslarla karşılaşıyorsunuz. Çok belalı bir yer olmasa da güvenli olmaktan uzak, özellikle Rus mafyası başa bela. Oyuna burada başlayacaksınız ve ilk bölümler boyunca pek dışına çıkmayacaksınız. Oyundaki ilk eviniz ve Roman'ın taksi garajı da burada.

güvenilir dostunuz Jacob ile omuz omuza vermeniz, sizi korkutan, size ihanet eden, yeri geldi mi de sizi kollayan bütün diğer karakterler oluşturuyor GTA IV'ün dört dörtlük hikâyesini. Ve her kaliteli dramda olduğu gibi sık sık seçim yapmak zorunda kalıyor kahramanımız. Bazen kolay, bazen çok zor oluyor seçimlerimiz. Ve bu, hikâyenin nasıl gelişeceğini, nereye varacağını ciddi şekilde etkileyebiliyor.

Önce 80'leri sonra 70'leri ziyaret ettik GTA'yla. Ama bu kez nihayet 2000'lerdeyiz. Rockstar da günümüzün kültürünü oyuna yedirmek konusunda çok başarılı. Elimizden cep telefonumuz düşmüyor mesela. Oyunda karşımıza çıkan bütün karakterlerle telefonumuzu kullanarak haberleşiyoruz. Zaman zaman arayıp yardımımızı, bazense sadece birlikte takılıp yarenlik etmenizi istiyorlar sizden. Oyunun başından sonuna yüzlerce telefon konuşması yapıyorsunuz. Tabii bu biraz da size bağlı. Diğer karakterlerle görüşme sıklığınız, ne kadar sosyalleştiğinize göre değişiyor. Oyunda bir karakterle yakınlaşınca arayıp bir randevu ayarlıyorsunuz ve görev falan olmadan sadece eğlenmenize bakıyorsunuz. Her karakterin yapmaktan zevk aldığı farklı şeyler var. Mesela kuzen Roman gidip zom olana kadar içmeyi seviyor, Jacob'ın aklı fikri striptiz kulüplerinde, kız arkadaşınız Michelle bowling ve bilardo oynamayı seviyor, steroid bağımlısı sinir kankamız Brucie'nin eğlenceliyse helikopterle gezmek. Takılabileceğiniz sosyal aktivitelerin hem bolluğu hem de kalitesi fazlasıyla tatmin edici. Mesela striptiz kulübüne gittiğinizde gerçek hayattaki bir striptiz kulübünde her ne yapılıyorsa aynısıyla karşılaşıyorsunuz. Rockstar herhangi bir şeyi sansürlemeye gerek duymamış. Bowling, dart veya bilardo oynamaya gittiniz mi de cidden oynuyorsunuz ve her biri gayet keyifli. Ama asıl çarpıcı olan, kabarelerdeki şovlar. Kenar mahallelerdeki kabarelere giderseniz performansların saçmalığı öldürüyor sizi güldürmekten. Mesela her seferinde ayrı bir sakarlık yapıp asistanını sakatlayan sihirbaza şaşırmıyorsunuz, gülüyorsunuz. Ama pahalı semtlerin kabarelerinde dört dörtlük kısa stand-up şovlar izliyorsunuz. Bir parça bu stand-up kültürüne aşinaysanız, e2'deki Comedy Night serisini falan seviyorsanız hayran kalacak, sık sık gülmekten yerlere yatacaksanız. Dışarıda içki içmenin tek eğlenceli yanıysa çıkışta sarhoş kafayla eve gitmek. Bırakın araba sürmeyi, düz yolda yürüyemez hale geliyor Niko, ayakları birbirine dolanıp yere kapaklanıveriyor hemen.


Yıldızlardan kurtulmak eskisinden farklı. Polisin sizi aradığı alanın dışına çıkmanız gerekiyor. Ve 3 yıldızdan sonra bu cidden çok zor.

San Andreas'da da kız arkadaşla dışarı çıkma vardı ama bana hep sırf skor yapmak için

GTA IV boyunca pek çok arkadaş edinecek Niko. Hepsi suçlu bunların, pek çoğu tehlikeli, bazıları manyak, birkaç tanesi ise İrlandalı.

ÖLÜLERE CAN VEREN EUPHORIA ENGINE

GTA 4'ü benzerlerinden ayıran onlarca özelliğinden birisi de standart RAGE grafik motorunun yanında çalışan Euphoria Natural Motion (Doğal Hareket). Sadece insanların nesnelerle etkileşimini belirleyen bu motor, görünüşte yaptığı iş küçük gibi gözükse de, GTA 4'ü bambaşka bir boyuta taşıyor. Nasıl mı?

Çoğu oyunda insanların fizik modellemesi Rag-doll (bez bebek) ile yapılır. Ama rag-doll, insanlara sadece bir hacim ve eklem kazandırır. Bu yüzden ölen veya vurulan karakterler, aynı isminin çağrıştırdığı gibi, bez bebek veya boş bir çuval gibi yığılır, yerde saçma sapan şekiller alırlar.
Natural Motion fizik modellemesi ise oyun içindeki insanlara bulundukları konuma, yükseltiye, çarpmanın şiddetine göre doğru şekilde davranma gücü veriyor. Mesela, bir sahnede merdivenden aşağı doğru hızla kaçmamız gerekiyordu ve merdivenden inmektense tırabzandan atlayıp kaçmaya çalıştık. Ama merdivenin kenarına yüksekten düşen Niko, dengesini kaybedip paldır küldür aşağıya yuvarlandı.

Natural Motion oyun içi insanlara aynı zamanda "düşme ve çarpmalara karşı kendini koruma" yapay zekâsı da veriyor. Az önce anlattığım sahnede Niko merdivenden yuvarlanırken, kollarıyla başını korumaya çalışıyordu. Tıpkı gerçek hayatta olsa yapacağı gibi.

Natural Motion, uzun süredir bizi en çok heyecanlandıran oyun içi teknoloji oldu ve ne güzeldir ki, GTA IV'te bu kadar iyi kullanılması sayesinde çok yakında çok daha fazla oyunda kendine yer bulacak. Bu oyunlardan en çok göze çarpanı ise, Star Wars: Force Unleashed. Ellerim kaşınıyor, Force'um geldi!



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Liberty City + Önce Niko + Sonra tüm diğer karakterler + Muhteşem atmosfer + Başyapıt bir senaryo + Anlatılamaz bir zenginlik + Akıl almaz bir detay + Her şeydeki bütünlük + Sıkmayan uzun oynama süresi + Harika Multiplayer + Sesler mükemmel + Modern kültürü iyi yansıtıyor + Dört dörtlük çatışma sistemi + Araba kullanmak çok zevkli + Bu Roman iyi çocuk + Da Badman imselv ise lecen ya noh

- Grafikler zayıf

katlanılan bir formalite gibi gelirdi. GTA IV'te ise 'çıkma' hadisesi gerçekten eğlenceli. Oynadığınız oyunlar ya da izlediğiniz şovlar bir yana, Niko'nun yanındakilerle yaptığı sohbetler çok keyifli. Zaten oyunun başından sonuna kadar ne zaman birileri ağzını açsa pür dikkat dinlemeye başlıyorsunuz. Bir oyunda diyaloglar bu kadar mı ustalıkla yazılır, bu kadar mı keyifli olur... Ne zaman dışarı çıksanız o güzel sohbetler içinde bir parça yanınızdakini, bir parça da Niko'yu daha yakından tanıyorsunuz. Ama bütün bu kaliteli karakter, hikaye, diyalog lafları kafanızda karamsar bir atmosfer oluşturmasın. Bu oyunda hüzünden çok daha fazla kahkaha var. Diyaloglar güzel yazılmış diyorum ya, en güzelleri de sizi gülmekten kırıp geçirenler. Niko'nun zekâ dolu laf sokmaları herkesin ağzına pelesenk olsa yerldir.

ZEN VE YARILMA ANLARI

GTA IV tamamen anlardan oluşan bir oyun. Bazen Rockstar'ın sizin için hazırladığı bir ara video oluyor bu, bazen de oyunda tesadüfen oluşan komik ya da saçma bir durum. Liberty City sınırsız olasılıklarla dolu. Oyunu bitirdiğinizde, sizden başka kimsenin başına gelmemiş olan ve yıllarca anlatmaktan sıkılmayacağınız bir ton anınız olacak. Mesela benim Michelle'le bir randevum var, oyundaki en şık butik olan Perseus'a gidip çakı gibi yapıp hazırlıyorum Niko'yu. Sonra eve dönüyorum, kaldırıma park ettiğim Banshee'me atlayıp bütün bir yolu arabada tek bir çizik bile olmasın diye dikkatle kat ediyorum. Michelle'in evinin önüne park ettiğimde hem Niko hem de arabası mükemmel, hesaplarıma göre kızın etkilenmemesi mümkün değil. Bu gece kesin benim gecem. Kornayı çalıyorum, Michelle bütün endamıyla arabaya doğru geliyor ve baamm! Arkadan bir taksi gelip geçiriyor güzelim Banshee'me. Sinirle fırlıyorum arabadan, o taksicinin çekeceği var elimden. Ama yoldan hızla geçen bir kamyonet ezivermez mi Niko'yu! Şimdi arabam da tipim de yamulmuş ve Michelle şaşkın gözlerle bana bakıyor.

Bir kere de bir görevi bitirmişiz Roman'la, arabada gidiyoruz. Küplere binmiş Roman. "Sen geldiğinden beri başıma gelmeyen kalmadı" diye vıdı vıdı ediyor yol boyunca. Cidden de biz geldikten sonra Roman'ın başına gelenleri ancak bir pişmiş tavuk anlayabilir. Bu yüzden Niko'nun diyecek lafı yok, "Ama kuzen seni seviyorum"dan başka. Ama susmak bilmiyor ki Roman, o dırdır ettikçe sinirim bozuluyor, daha bir deli sürüyorum arabayı, kaldırımlarda yıkılmadık direk kalmıyor. O dırdır ettikçe şekli dağılıyor arabanın ve sonunda alev alıveriyor. Arabanın yandığını görünce can havliyle atlıyorum hareket halindeyken ve Roman yanan arabanın içinde yokuş aşağı devam ediyor yola. Son anda kaçıp kurtarıyor canını. Söylenmiyor artık... Pardon kuzen, çok üzgünüm.



ÇATIŞMANIN İNCELİĞİ

GTA kuşkusuz gelmiş geçmiş en iyi serilerden biri. Ama bir aksiyon oyunu olmasına rağmen çatışmalar hep zayıf yanı olmuştur GTA'nın. Artık değil... Rockstar, GTA IV'te öylesine güzel bir çatışma mekaniği geliştirmiş ki ne Kane & Lynch su dökebilir eline, ne Gears of War. Artık objelerin arkasına siper alabiliyoruz. Üstelik siperlere gayet doğal uyum sağlı-





Oyundaki akıl almaz detaylardan biri sürücülerin araba içindeki hareketleri. İlk defa kalas gibi oturmayan sürücülere şahit oluyoruz.



İnternet

Rockstar hiç üşenmemiş GTA IV için küçük bir internet yaratmış. Başta sadece internet kafelere giderek girebiliyorsunuz ama Algonquin'deki evinize yerleştikten sonra bir dizüstü bilgisayarınız oluyor. Hem görevler için hem de zevkine e-postanızı sık sık kullanacaksınız. Özellikle annenizin memleketten yolladığı mektuplar duygulandıracak sizi. Ama internetteki asıl vaktinizi web sitelerinde geçireceksiniz. Oyundaki karakterlerin bloglarından pazarlama amaçlı web sitelerine, haber sayfalarından arkadaşlık sitelerine kadar her şey var bu mini internette. Her birkaç görevde bir internete girip online gazeteler sizin hakkınızda neler yazmış, bakmayı ihmal etmeyin. Ayrıca blog ve arkadaşlık sitelerinden yeni sevgililer edinebiliyorsunuz. Yeter ki randevu ayarladığınız kızları doğru mekânlara götürün.

yor Niko. Mesela siper aldığı duvar boyunca sırtını vermiş yürürken, bir pencerenin önüne gelirse eğiliveriyor hemen. Bir kapının kenarındayken hızlı bir hamleyle diğer tarafa fırlayıp bakış açısını değiştirebiliyor. Oyunda yine otomatik nişan seçeneği var. Ama L2'ye tam basmak yerine yarım basarsanız düşmana kilitlenmek yerine serbest nişan alabiliyorsunuz. Ayrıca bir düşmana kilitliyken sağ analogla ince ayar yapıp istediğiniz vücut parçasını ve genelde kafayı hedef alabiliyorsunuz. Çatışma sistemi hem kolay, hem doğal, hem de çok eğlenceli.



GTA IV'de ne yazık ki uçak uçurmak yok. Ama üzülmeyin bol bol helikopter kullanacaksınız.

Oyundaki açık/kapalı tüm mekânlar çok daha zengin olunca, ortam siper alabileceğiniz ve haliyle düşmanlarınızın da her an arkasından çıkabileceği bir ton şeyle dolmuş. Ayrıca çatışmalar üç boyuta daha fazla dağıtılmış. Üstünüzde ve altınızda olabilecek düşmanlara dikkat etmeniz gerekiyor. İmkân buldukça da yüksek mevziye geçmek şansınızı artırıyor. Üstelik çok daha fazla sayıda ve çok daha sağlam çatışmalar çıkıyor karşınıza.

Oyundaki silah ve arabalar öncekilerden farklı değil. Sadece görüntü ve kullanış olarak daha güzel ve detaylılar. Ayrıca Niko'nun temel sağlık kaynağı yine yemek yemek. Sağlığınız azaldığında Burger Shot'a ya da Cluckin' Bell'e uğrayıp bir şeyler atıştırabilir ya da sokaktaki sosisçilerden birini ziyaret edebilirsiniz.

VAY BE NE GRAFİK!

Efsane serinin yeni nesil konsollardaki ilk oyununun nasıl muhteşem grafiklere sahip olacağını hayal etmişsinizdir mutlaka. Bu hayalden hızla vazgeçin. Çünkü GTA IV'te sizi sizden alması muhtemel son şey grafikler. Mekânların detaylılığı ve atmosfer muhteşem ama grafikler beklediğinizden zayıf çıkacak. Her şeyden önce oyun 720p çalışıyor. Yani büyük ekranda dokular kötü, kenarlar kırık kırık gözüküyor. Hatta oyuna ilk başladığınızda "Nasıl ya... Bunun daha güzel gözükmesi lazımdı" diyeceksiniz. Ama ne var biliyor musunuz? Bu oyunda grafikler bin kat güzel olsa, 1080p çalışsa da umrumda olmazdı. Bir yarım saat oynadıktan sonra, bu hayal kırıklığını hızla unutturuyor GTA IV. Zaten bu kadar detaylı bir oyunda PlayStation 3'ün 1080p'yi kaldıramayacağı açık. En azından bugün için. Rockstar PS3'e 3-4 oyun daha yapıp yeni konsolun suyunu çıkarır hale geldiği zaman o da olur belki. Ama yine diyorum, bence hiç gerek yok. GTA IV bize oyunlarda muhteşem grafikten çok daha fazlasının olduğunu hatırlatıyor. Muhteşem bir atmosfer için muhteşem grafiklere gerek olmadığını gösteriyor.

Ama sesler konusunda işler tam tersi. Diyalog seslendirmelerinden, araba ve silah efektlerine kadar her şey dört dörtlük. Üstelik ilk defa bir aksiyon oyununda çevresel seslerin bu kadar iyi kullanıldığını duyuyorum. Radyoyu kapamadan arabadan iniyorsunuz diyelim. Siz uzaklaşırken arabanın içinden yankılanarak gelen müzik sesi ufak ufak kayboluyor geri planda. Binaların içine giriyorsunuz ve tartışan insanların, ev partilerinde çalan müziklerin sesi geliyor kulaklarınıza duvarları aşarak.

DİBİ OLMAYAN BİR MADEN

GTA IV bugüne dek gördüğüm bütün oyunlar içinde en bitmiş, en bütünlüklü olanı. Oyunun içinde bu kadar çok şey olmasına rağmen her şey o kadar güzel bir uyum ve bütünlük içinde birleşiyor ki bu şehirdeki hiçbir şey sırıtmıyor (Özgürlük Heykeli'nin yüzündeki kocaman sırıtış hariç tabii). Bir kere olsun bu web sitesindeki banner olmamış, sokaktaki adam neden böyle dedi, bu arabanın burada ne işi var demiyorsunuz. Rockstar'ın GTA IV'ün içine yerleştirdiği her şey ama her şey bir işe yarıyor, en azından sizi bir parça gülümsetiyor.

GTA IV'de aylarınız geçecek ama bu oyun sizi şaşırtmaktan, daha önce fark etmediğiniz bir detayla dumura uğratmaktan bıkmayacak. Ben oyunu 50 saat oynamış olmama rağmen derinine girmiş gibi değil, sadece üzerinden azıcık kazımış gibi hissediyorum. Oyunu kassanız herhalde bir 30 saatte bitirebilirsiniz ama Liberty City'nin keyfine varıyorsanız en az 100 saatlik eşsiz bir oyun deneyimi bekliyor sizi. Hala bu şehirde yapmadığım o kadar çok şey, gitmediğim o kadar çok mekân var ki. Zaten bu yüzden fark etmişsinizdir, oyunun ıcığını cıcığını anlatmaya kasmadım boş yere. Bu kimsenin size anlatabileceği bir oyun değil. Mutlaka ama mutlaka siz girmelisiniz bu oyunun içine, siz yaşamalısınız bunları. GTA IV öylesine bir oyun ki o içine girdiğiniz dünyadan kolay kolay çıkmak mümkün değil. Bakın hiç duraksamadan söylüyorum bu oyun benim ömrümde oynadığım en güzel oyun. Ve şu ana kadar aksini söyleyen bir Oyungezer yazarı da olmadı. Bu oyun işte O oyun. Eğer ondan minicik de olsa bir not kırdıysak bu mükemmel olmadığı içindir. Güzelliği kelimelere sığmıyor ama mükemmel de değil.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Rockstar > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Oyuncu Sayısı:** 16 > **Web:** www.rockstargames/IV/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Oyun tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyunu.

9.9



PARKURLARIN USTASIYIM, GÖZLERİNİN HASTASIYIM -MERT HAKKI BİNGÖL

Mario Kart Wii, *Super Mario Galaxy* ile beraber Wii'de en çok beklediğim üç oyundan biriydi. Onbeş senelik bir geçmişi olan Mario Kart'ın tüm oyunlarını oynamış ve her birinden müthiş zevk almış bir iflah olmaz Mario Kart hayranı olarak, son birkaç gündür yaşadığım mutluluğu anlatmam imkânsız. Yok, hayır, sadece çok sevdiğim bir oyunun yeni bir versiyonu çıktığı için değil, karşıma beklediğimden çok daha iyi bir oyun çıktığı için.

Öncelikle seriye yabancı olanlar için Mario Kart nedir, onu bir anlatayım. Şimdi efendim Go-kart yapanların iyi bildiği kart adı verilen ufak, hafif ama çok hızlı yarış arabaları vardır. Çok basit anlamda, Mario evreninden seçilmiş karakterlerin işte bu kartlarla yarış yaptığı bir yarış oyunu diyebiliriz Mario Kart'a. Ancaaak, onbeş senedir popülerliğini kaybetmemiş bir oyunun bu kadar basit bir içeriği olamaz değil mi? Mario Kart'ta sıradan yarış oyunlarına ek olarak oyun boyunca kullanabildiğimiz çeşitli objeler bulunuyor. Bu objeler yardımıyla yarış sırasında birazdan anlatacağım şekilde çeşitli üstünlükler sağlayabiliyor, rakibimize zorluklar çıkarabiliyoruz. Ayrıca özel hareketler, yan oyunlar ve bu oyun ile ilk defa "gerçek anlamda gelen" (DS versiyonu sayılmaz bence) online mod sayesinde Mario Kart Wii diğer tüm yarış oyunlarından sıyrılıp bambaşka bir yere oturuyor.

Oyunun tek kişilik, çok oyunculu ve online olmak üzere üç modu var. Tek kişilik oyunda Grand Prix, Time Trial, VS Race ve Battle seçenekleri bulunuyor. Grand Prix yarışlarının her biri dört parkurdan oluşuyor. Oyundaki gizli içerikleri açmak için bu Grand Prix'leri tamamlamak zorundayız. 50cc, 100cc ve 150cc olmak üzere üç oyun modu var. Bunlar motor gücünü, yani yarışın hızını ve aynı zamanda zorluk derecesini tanımlıyor. Mario Kart Wii'de diğer MK'lara göre en önemli fark motosikletlerin de yarış araçları arasına eklenmiş olması. Motosikletler daha hafif olduklarından virajları almada çok daha başarılılar, ayrıca "boosting" gibi turbo hareketlerini çok daha seri yapabiliyorlar; ancak hafif olduklarından, ağır bir araçla çarpıştıklarında kolaylıkla sağa sola savruluyorlar.



Oyunda Mario evreninden seçebileceğimiz çok sayıda karakter bulunuyor, üstelik Mario Kart Wii'de eğer istersek kendi Mii'mizi de yarışçı olarak seçebiliyoruz. Bu da oldukça güzel düşünülmüş bir detay. Ayrıca yarış sırasında kenardaki izleyiciler arasında Mii Channel'ımızda bulunan Mii'ler de yer alıyor.

İkinci mod olan Time Trial ile seçtiğimiz bir parkuru en hızlı bitirme denemeleri yapıyoruz. Burada "Ghost" adı verilen uygulama sayesinde kendi yarışlarımızı kaydedip daha sonra aynı parkurda kendimizle yarışabiliyor ya da kayıtlı gelen ve Nintendo çalışanlarına ait Ghost datalarıyla veya netten indirebileceğimiz dünyanın dört bir yanındaki kullanıcıların Ghost'larıyla yarışabiliyoruz. VS Race, Grand Prix'nin serbest olanı. Herhangi bir parkuru antrenman için oynayabiliriz. Battle Mode ise Balloon Battle ve Coin Battle'dan oluşan iki oyun içeriyor. Burada yarış yapmıyor, kendi takımımızı kurarak verilen süre içinde en


Wario'nun arkasındaki mavi kıvılcıma ve Bowser'ın salaklığına dikkat.


Donkey Kong, safari tipi kartıyla apayrı görünüyor.

çok jetonu toplamaya ya da en çok balonu patlatmaya çalışıyoruz. Tüm bu oyunlar çok oyuncu ve online destekli olduğundan özellikle Battle Mode'da arkadaşlarımızla takımlar kurup karşılıklı kapışmak gerçekten çok eğlenceli.

Oyunun kontrol sistemi Wii'de bugüne kadar çıkan oyunlar arasında en serbest olanı herhalde. Oyunla birlikte bir direksiyon geliyor; Wii kumandamızı bu direksiyonun ortasındaki yere takarak kullanabiliyoruz. Direksiyonu kullanmak istemiyorsak oyunu sadece Wii kumandasını yan tutarak veya Nunçaku+Wiimote ile ya da klasik kumanda ile ve hatta istersek Gamecube kumandası ile de oynayabiliyoruz. Burada seçim tamamen size ait, elinizde hangileri varsa bence tek tek deneyin ve kendinize en uygun olanı seçin. Direksiyon oldukça kaliteli ve hareketlere tepkisi oldukça iyiyken, damardan oyunculara biraz eksik gelebilir; bu noktada hemen yardımınıza Nunçaku+Wiimote ikilisi ya da Gamecube kumandası koşacaktır. Direksiyon eklentisinin beklediğimden çok daha iyi çıktığını kabul etmem gerekiyor ama boosting gibi hareketlerde sorun olabiliyor. Yine de özellikle yeni ya da yaşı küçük oyuncular için süper bir seçenek.

HATALIYSAM ARA... 0555...

Deminden beri boosting deyip duruyorum, *"nedir yav bu boosting?"* dediğinizi duyar gibiyim. Yarış sırasında virajı alırken B tuşuna basılı tutunca "drifting" denilen bir hareket yapılıyor. Drifting sayesinde araç virajı alırken viraj yönünde kayıyor, böylece dışarı savrulmaktan kurtuluyoruz. Bunun yanında eğer B'ye uzun süre basılı tutarsak arabamızın arkasında mavi bir kıvılcım oluşuyor, biraz daha basılı tutunca da kıvılcımın rengi kırmızıya dönüyor. Maviyken tuş bırakılınca mini turbo, kırmızıyken bırakınca da maxi turbo yapmış oluyoruz, böylece aracımız bir süreliğine ekstra hız kazanmış oluyor. Eski Mario Kart oyunlarında "snaking" (yılanlama?) denilen bir hareket vardı, bu turbo hareketini düz yolda sağa sola sanki viraj varmış gibi kıvrılarak da yapabiliyorduk. Mario Kart ilk defa NintendoDS'te online olduktan sonra camiada(!) bu hareket hile olarak algılanır oldu, çünkü yapması çok zordu ve bunu sürekli yapanı yenmek imkansızdı. Nintendo, bu serzenişleri duymuş olacak ki Mario Kart Wii'de snaking'i iptal etmiş. Nıhaha! Böylece artık online'da düz yolda giderken önümüzde bir o yana bir bu yana kıvrım kıvrım kıvrılan arabalar görmekten de kurtulmuş olduk. Oh be!

Mario Kart Wii, her ne kadar tek kişilik ve çok oyunculu modlarında hayli eğlenceli olsa da oyunu asıl muhteşem kılan online modu olmuş. Nintendo, geçmişten bayağı bir ders çıkarmış olacak ki; özellikle bir önceki online Nintendo oyunu olan *Super Smash Bros*'taki online problemlerini, sunucu gecikmelerini burada asla görmüyoruz. Gündür oynuyorum oyunu tek bir problem yaşamadığımı rahatlıkla söyleyebilirim. Oyun tabiri caizse yağ gibi çalışıyor. Üstelik *Mario Kart DS*'teki online dört kişi limiti de tam oniki kişiye çıkarılmış. Böylece oyun kimi zaman inanılmaz bir karambol halini alıyor ve vücudumuz pompur pompur andrenalin pompalıyor.

Hani demiştim ya yazının başında, oyunda yarışın dışında bir de kullandığımız objeler var diye, işte oyunun bazen tam bir karambol haline gelmesine bunlar neden oluyor. Bu objeler öyle çok çeşitli ve yarışın gidişatına o kadar etki ediyor ki, yarışın son saniyesine kadar kimin kazanacağını tahmin etmek neredeyse imkânsız oluyor. Örneğin güdümlü mavi kaplumbağa kabuğunu (breh breh, böyle bir silahı bir Nintendo oyunundan başka nerede bulabiliriz sorarım size) ateşlediğimizde bu gidip en öndeki aracı patlatıyor, ya da kırmızı güdümlü kabuk önümüzdeki yarışçıya çarparak onu sersemletebiliyor. Yıldırım objesi sayesinde rakiplerimizin hepsini ufaltabiliyor, dev kurşunun sırtına atlayıp bir anda on ikincilikten birinciliğe ulaşabiliyoruz. Mario Kart oyunlarının en sevdiğim (kimi zaman da gıcık eden) özelliklerinden biri işte objelerin getirdiği bu belirsizlik, her an herşey olabilir. Oyunda istediğiniz kadar usta olun, yine de yenilme ihtimaliniz her zaman var.

Nette yapabildiklerimiz yalnızca yarış ile sınırlı değil. Diğer oyuncuların ghost datalarını indirebiliyor, uluslararası sıralamada yerimizi görebiliyor, kendi ghost datamızı gönderebiliyoruz. Üstelik tüm bunları yapmak için istersek Mario Kart Wii Channel'ı kurarak, oyun açık olmasa bile Wii'nin ana menüsünden tüm bu işlemleri gerçekleştirebiliyoruz.

Oyunun online'da iki büyük dezavantajı var: Biri Nintendo'nun çok sevdiği ama onların dışında kimsenin sevmediği friend code sistemi, diğeri de oyuncular arasında hiçbir etkileşimin olmaması. Ne sesli ne metin tabanlı hiç bir sohbet ya da iletişim olanağımız yok maalesef. Yarış oyunu gibi tamamen interaktiviteye dayanan bir oyunda hiçbir iletişimin olmaması gerçekten büyük bir eksi.

Wii'niz varsa Mario Kart Wii'ye bir şans verin, çok ama çok eğleneceksiniz. Olur da online takılırsanız beni de arkadaş listenize eklemeyi unutmayın. Friend code'um mu? 4253-3764-3604


Tek rakibim THY!

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Özgün kontroller, kumanda seçme özgürlüğü
+ Yaratıcı pist tasarımları
+ Mükemmel çalışan online mod

- Serinin diğer oyunlarına göre sönük kalan müzikler
- Online'daki kısıtlamalar
- Şirinlik uğruna kimi zaman sinir bozucu olabilen ses efektleri

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Wii rafınıza mutlaka eklemeniz gereken bir oyun. Daha eğlencelisi henüz yapılmadı.

8.6



> Tür: Yarış > Yapım: Nintendo > Türkiye dağıtıcısı: Nortec Eurasia > Yaş Sınırı: Her yaşa uygun > Web Sitesi: www.mariokart.com



ARMY OF TWO

AMERİKA'NIN DÜŞMANLARI

Army of Two'da bir parça olsun gerçeklik duygusu yakalamak için öncelikle bazı hurafelere inanmanız gerekiyor. Oyuna başlamadan önce bu moda girmek için şunları bilin:

C4 kemeri modası
Amerikalılar C4 kemerini bir çeşit moda sanıyor. Gizlice gittiğimiz operasyonda karşıma C4 patlayıcıları bir aksesuar gibi beline takan, gündelik hayatına bu şekilde devam eden Afganlarla karşılaşınca bunu anladım

Amerika'yı vurabilen Afgan kimyasal roketleri
Amerika'yı vurabilecek roketleri olsaydı gidip de uçak kaçırma zahmetine girmezlerdi ki arkadaşım. Oldu mu şimdi?

Özel güvenlik şirketlerinin dünyayı ele geçirmesi
Blackwater gibi güvenlik şirketlerinin Irak'ta düştükleri çıkmaza bakarsak bu tür şirketlerin dünyayı ele geçirdiğini görebilmek sadece Army of Three (?) ve Metal Gear Solid 4 gibi oyunlara nasip olacak.

"EVET, EN SALAKLARI BUNLARDI KOMUTANIM!" - ALİ SEZGİN

Doğruya doğru. İster Atari'de olsun, ister PlayStation 3'te, çok az oyun beni arkadaşlarımla beraber oynadıklarım kadar eğlendirebiliyor. Normalde 3 saniyede geçeceğimiz bir köşeyi "Hayır önce ben çıkacağım, sen beni koru!" tartışmalarıyla 15 dakikada geçmenin, PES başında sabahlarken, 2 oyuncuyla paslaşarak Fransa defansını aşmaya çalışmanın zevkini tek başına oynamak veremiyor.

Küçüklüğümün çoğu oyunu için geçerli değildi ama özellikle *Halo*'dan itibaren, oyun oynamanın da aslında sosyal bir aktivite olabilecegi fikri yapımcıların aklına dank etti. Malumunuz, şu an pek çok yeni nesil oyunumuzda tek kişilik bölümleri birlikte oynamayı mümkün kılan co-op modu mevcut, ancak Army of Two dışında (buna *Gears of War*'u da ekleyebiliriz) hemen hemen hiçbir oyun tamamen co-op üzerine kurulmuş değil.

İki kişiyle bir futbol takımı kuramaz, bir folklor ekibi olamazsınız. İki kişiyle, ancak "iki kişilik ordu" olursunuz. Nitekim, Tyson Rios ve Elliot Salem, Amerikan ordusunda yeterince para alamadıklarını düşünüp SSC'ye katılmış iki kafadardır. Genel olarak patırtı çıkması muhtemel işlere verilen ikilimiz, bir süre sonra aldıkları görevleri sorgulamaya başlayacak ve sonuçta herkese savaş açacaktır. Hangisini yöneteceğinize karar verirken çok da düşünmeyin, iki karakter arasındaki farklar tamamen görüntüden ibaret olduğundan, "keşke öbür adamı alsaydım!" diye üzülme ihtimaliniz yok.

O BENİM RUH ÖKÜZÜM!

İkilimiz arasındaki ilişki iddia edildiği kadar derin olmasa da gerek takım arkadaşınızı takdir edip dövebileceğiniz "Kudo" hareketleri, gerekse de çatışma arasında insana kahkaha attırmayı başarabilen atışmaları oldukça eğlenceli. Rios ekibin iri yarı, çirkin ama iyi kalpli (binlerce düşmanı öldürmüş bir insan ne kadar iyi kalpli olabilirse o kadar) üyesiyken, Elliot etrafındaki savaşı pek sallamayan, daha çok alacağı paraya odaklanan küçük boy bir psikopat. İkilinin sonu gelmez diyalogları ve maymunlukları, bu iki karakteri Gears of War'daki zırhlı ayılardan daha sevimli kılıyor.

Army of Two iki kişilik oynanışı temel aldığı için alıştığımız aksiyon oyunlarından farklı özellikleri var. Bunların en ilginci "Agro" sistemi. Hani *World of Warcraft* dahil her türlü DVO'da "Agrolamak" diye bir tabir vardır ya, işte Army of Two'da da bu sistem sayesinde bir oyuncu silahıyla yaygara çıkartıp düşman ateşini üstüne çekerken, diğeri neredeyse görünmez olup düşmanlarının arkasından dolanabiliyor.

Rios ve Salem sayısal dezavantajlarını bertaraf etmesini de biliyorlar. Yeri geldiğinde hurda olmuş bir arabanın kapağını sökerek kalkan olarak kullanabiliyor, yeri geldiğinde keskin nişancı tüfekleriyle iki düşmanı aynı anda vurabiliyorlar. Sağlık barlarının boşalması da adamlarımızı durdurmuyor. Eğer ki arkadaşınızı çatışmadan uzak, güvenli bir noktaya çekebilirseniz sihirli sağlık iğnelerinizi kullanarak turp gibi olmasını sağlayabiliyorsunuz.

KIRIK KALPLERE YAPAY ZEKÂ

Peki ya Salem'i olmayan Rios'lar ne yapacak? Eğer Army of Two'yu oynayacak arkadaş bulamazsanız "bekle", "saldır", "silahını bana ver" gibi basit komutlarla yönettiğimiz yapay zekâ takım arkadaşınızın yerini alıyor. Yaralandığınızda sizi güvenli bir noktaya çekip iyileştirme konusunda fazlasıyla





Ne iyi? Ne Kötü?

+ Bir arkadaşla oynamak muhteşem eğlenceli.
+ İnsanı güldüren espriler ve ses efektleri.
+ Kardeşle birlikte oynarsanız da olur.

- Hayal kırıklığı yaratan grafikler.
- Klişe senaryo olmanın ötesinde, abzürt senaryo.
- Online multiplayer modu sorunlu.

Dikkatlerimi çekerken aynı yerde durmamamız gerekiyordu galiba!





1- Amerika'nın azılı düşmanı olan bir köprüyü daha başarıyla yok ettik!

2- Muhteşem ikilimiz her türlü kapıyı kalkan olarak kullanabiliyor.



bocalasa da, genel olarak oldukça iyi oynuyor ve verdiğiniz görevi hakkıyla yerine getiriyor. Yine de tek başınıza oynadığınızda, alelade aksiyon oyunlarından bir farkı kalmıyor Army of Two'nun. Cümbüş hissi yaşamak için mutlaka iki kişi olmak gerekiyor.

Oyunun Gears of War'dan fazlasıyla esinlendiğini söylemek iftira olmaz ama hakkını da vermek lâzım; siper alma sistemi Gears'a göre oldukça geliştirilmiş. Gears of War'un aksine duvara tam anlamıyla yapışmıyorsunuz. Herhangi bir obje veya duvara yanaşmanız durumunda, kamera duruş açınıza göre konumlanıyor ve görüş açınızı siperden ateş edebileceğiniz biçimde değiştiriyor. Elbette bu sistemin kusurları da yok değil, özellikle multiplayer maçlarda keşfedebileceğiniz üzere hiçbir zaman tamamen siper alamamamız yüzünden, iyi nişan alınmış atışlardan kaçamıyorsunuz.

"MERHABA, BİZ BODRUMUNUZDAKİ TERÖRİST İÇİN GELMİŞTİK"

Biraz da görevlerimizden bahsedelim. Oyun boyunca ABD'nin en büyük korkularıyla savaşıyoruz. Örnek vermek gerekirse, eğitim bölümünü bitirir bitirmez, bebimize bir paraşüt bağlayıp bizi Afganistan'da bir Taliban mağarasına yolluyorlar. Görevin başında işin ne kadar gizli olduğunu, hükümet içinde bile sadece birkaç kişinin konuyu bildiğini anlatan bir yığın zırva dinledikten sonra yere iner inmez etrafımızı Afgan intihar bombacıları sarıyor. "Neden bütün gün üzerlerinde C4'lerle gezdikleri" sorusunu kafamızdan atıyoruz ama oyun geri adım atmıyor... Bölgede uzun menzilli kimyasal silahlar olduğu ve hazır gelmişken onları da imha etmemiz söyleniyor... Böylece oyun konusundaki korkularım doğrulanmış oldu. **Oyun boyunca bütün Amerika düşmanlarıyla teker teker hesaplaşıyoruz.** Irak, Afganistan, Çin ve hikâyenin açığa çıkmaması için söylememeyi tercih ettiğim ama şu anda çok tartışılan birkaç ek hedef de var.

Oyunda silah severlerin gözünü döndürecek, alabildiğine geniş bir silah koleksiyonu var. Görevlerden kazandığımız paraları silah ve geliştirme paketleri almak için kullanabiliyorsunuz. Örneğin aldığınız hasarı azaltmak için AK-47'nizin ucuna metal bir kalkan takabilir veya savaşırken düşmana *"kıroyum ama para bende"* mesajı vermek için silahınızı altınla kaplayabilirsiniz. Hiçbir silahın kullanımının diğeriyle alakasının olmaması ve kazandığınız paranın tüm silahların tüm upgrade'lerine yetmeyecek olması, bize oyunu tekrar oynayabilmek için oldukça iyi bir neden veriyor.

Army of Two görsel olarak fazla bir şey vaat etmiyor ama oynayanı da üzmüyor. EA'in bölüm tasarımlarında fazla detay kullanmayı tercih etmemesi atmosferi bir nebze öldürse de, "Chaingun kullanan Iraklılar" ve "Amerika'yı vurabilen Afgan füzeleri" gibi abzürtlükler ortamı şenlendiriyor. Sesler ise oyunun tam anlamıyla başarılı olabilen tek öğesi. Diyaloglar oynayanı güldürdüğü kadar gaza getirmeyi de beceriyor. Özellikle yeterince Agro çektikten sonra kullanabildiğiniz, daha fazla hasar veren Overkill moduna girdiğinizde Elliot'ın *"Game over man, game over!"*ı, ağıza sakız olacak cinsten.

ORDU İKİYE BÖLÜNÜRSE

Peki iki kişilik ordu nerede hata yapıyor? Sadece bir Amerikalının (o da ancak embesilse) anlamlı bulacağı senaryoyu değişik ve eğlenceli oynanabilirlik uğruna görmezden gelseniz de, göz ardı edemeyeceğiniz başka bir sorunu var oyunun: Kendisini tekrar etmesi. Hovercraft ve paraşüt kullandığımız bölümleri saymazsak, bütün oyun boyunca aynı şeyi yaparken bulacaksınız kendinizi. Arkadaşınız ateş ederek dikkat çekerken, siz arkalarından dolanarak tüm düşmanları vuracaksınız. Değişen tek şey bunu yaparken içinde bulunduğunuz gariban ülke.

Army of Two, tek başınıza oynarken can sıkıcı, ancak bir arkadaşınızlayken bütün eksilerini unutup dehşet eğlendiğiniz o garip oyunlardan biri. Olur da EA bunu bir seriye dönüştürmeye karar verir ve eksiklerini giderirse tadından yenmez. Bu haliyle ise "bir arkadaşınızlar birlikte deneyebilirsiniz" diyor, bu yazıyı hazırlanırken yaptığım co-op davetimi kırmayarak oyunu alan ve sonu gelmeyen *"1 saatçik daha!"* taleplerimi her seferinde kibarca kabul eden N. Amber Moran Evliyagil'e teşekkürlerimi sunuyorum. Oyungezer sana minnettar :P

SON KARAR

Grafik	★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★
Eğlence	★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Türünün en iyisi değil belki ama arkadaşınızla oynuyorsanız vaat ettiği eğlenceyi fazlasıyla veriyor.

7.5



> **Yapım:** EA Montreal > **Dağıtım:** EA > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (140 YTL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Platform:** Playstation 3, Xbox 360
> **Web Sitesi:** http://www.ea.com/armyoftwo/



PAIN

ACI VAR, ZEVK VAR -KAAN ALKIN

Tatminsizlik en büyük derdim. Ortadoğu'da savaşa son verdim, Stanley Kupasını kazandım, galaksiyi fethettim, hayallerimin şehrini kurdum, düşmanlarımın hepsini kılıçtan geçirdim. Ama bir kez olsun mutlu olmadım, gülümseyemedim. Anlaşılan o ki, yeteri kadar acı çekmedim.

Jarvis ise tam aksine her daim mutlu. Hem de öyle büyük başarıları, dört dörtlük bir kariyeri falan olduğundan değil. Kendisi bir dublör. Tüm olayı mancınıkla şehre atılıp, kafa göz yarması. Bizim olayımızsa elimizde Sixaxis'le manasızca gülmek. Ne grafikler, ne de seslerle pek derdimiz yok. Oraya buraya Jarvis fırlatıp hem ona, hem de şehre maksimum hasarı vermeye uğraşıyoruz.

Biraz zevzek bir tipi var bu Jarvis'in. Olmadık laflar etmesinin yanında bir de havada abuk sabuk pozlara girebiliyor. L1 ve L2'yi kullanarak yapacağımız tuş kombinasyonlarıyla helikopter, Superman ve burada söylemek istemediğim çeşitli pozlara girip bir de üstüne bonus puanları kazanıyoruz.

ACISIZI YOK MU BUNUN?

Jarvis'in tüm bunları becerebilmesi için mancınıkla kendinizi şehre fırlatıyorsunuz. Hedefimizi belirleyip nişan aldıktan sonra, gerilip gerilip bırakıyoruz kendimizi acı dolu ama komik dünyaya. Havadayken tek yapabildiğimiz şekilden şekle girmek değil. Sol analogu kullanarak bir ölçüye kadar nereye çakılacağımız konusunda kontrol sahibiyiz. Ayrıca sağda solda bir şeylere tutunabiliyoruz. Ofis ahalisi olarak (bir Serpil bir ben, herkes çalışırken biz Pain oynuyorduk :) favorimiz metro girişinde dikilen yaşlı teyze. Saçından tuttuğumuz gibi beraberce metroya uçup, rayların diğer yanındaki havalandırma deliğine girmeye uğraşıp duruyoruz. Teyzeyi kaçırsak bile havalandırmadan girip binanın arkasındaki çıkıştan bu sefer mancınığa doğru tekrar uçmaya başlıyoruz. Teyzenin şirinliği bir yana, bir de ağzı bozuk ki dillere destan. Hele ki üstüne doğru uçtuğunuzu görürse haliniz yaman. Siz daha ne olduğunu anlamadan, yürümek için kullandığı zımbırtıyı kafanıza geçiriveriyor.

Şehir tabii ki bu teyzeden ibaret değil. Etrafta dolaşan arabalar, dev bowling topu, tabelalar, dükkanlar, fabrikalar, keşfedilmeyi ve yerle bir edilmeyi bekleyen bir dünya şey var. Mancınığın gücüyle ulaşamadığımız mekânlara ise, SixAxis'i sallayarak kullandığınız "OUCH!" gücü ile gidebiliyoruz.

HADİ ŞU BACADAN GİRELİM

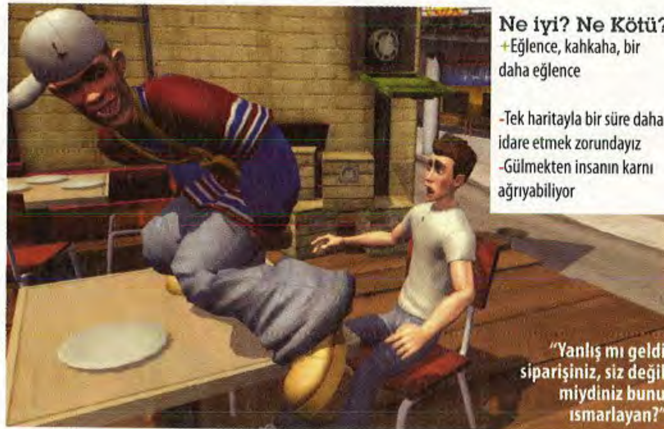
İyi güzel anlatıyorsun da, ne yapıyoruz bu oyunda? Bu oyunda sağa sola kendimizi fırlatıp gülüyoruz. Birtakım görevlerimiz var elbette ama kendimize görevler uydurup tamamlamak çok daha eğlenceli. Topsuz oynanan basketbol ve bowling multiplayer modları da mevcut. Ancak dediğim gibi, biz kafamızı gözümüzü yarmaya kendimizi kaptırdığımızdan pek görevlerle uğraşamadık. Görevler genellikle tek tek ya da bir seferde birden fazla belli hedefi vurmanıza odaklanıyor. Biz önce teyzeye, ardından da inşaat işçisine kafayı taktığımızdan diğer hedefleri biraz boşladık. Mesela gökdelenin kenarında sallanıp duran gıcık maymun var. Tam yakalayacakken elini çekiyor, karpuz gibi çakılıyorsunuz duvara. Onun yerine otelin çatısında bikiniyle dolanan ablayla uğraşıyoruz. Ben ona da teyze dediğim için Serpil kızıyor. Ablayı sağ göğsünden yakaladığımda, abla da kızmıştı zaten.

1- Ne diyosun sen, PAAAALYAAAN-ÇOOOOOOOOWWW!

2- "Süüüüüüüütçüüüüüüü! Süt lazım mı bey abi? Kuvvet verir, güç falan verir."

HAYDİ KANALİZASYONA GİREK

Pain'in tüm eğlencesini Havoc fizik motoruna borçluyuz. Çarpışma, hızlanma, moment ve her türlü hissiyatı dört dörtlük almanız sağlanmış. Karakterimizin ragdoll'u elbette pek gerçekçi değil. Eklemsiz oyuncak bir bebek gibi sağa sola savrulup duruyoruz. Zaten gerçekçi olması halinde, dehşet dolu bir oyun olurdu elimizde. Oyunun tek eksisi şimdilik fazla geniş olmaması. Ama yeni haritalar ve içerik PS Network üzerinden sağlanacak. Yani ufak ufak paramızı alacaklar. Bir şehri tek başınıza nasıl talan ederken kahkahalara boğulmak için Pain kesinlikle birebir.



"Yanlış mı geldi siparişiniz, siz değil miydiniz bunu ısmarlayan?"

Ne iyi? Ne Kötü?

+Eğlence, kahkaha, bir daha eğlence

-Tek haritayla bir süre daha idare etmek zorundayız
-Gülmekten insanın karnı ağrıyabiliyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Kafamızı gözümüzü yarmadan, hiçbir şey düşünmeden "kafa dağıtmak" için birebir.

8.0



> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Idol Minds > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 veya 2 > **Web:** www.idolminds.com/games

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS



DİKKAYT! HIDEO'YA İHANET ETMEK ÜZEREYİZ -VOLKAN TURAN

Arkadaşımla oturmuş oyunlardan, filmlerden bahsederken konu *Dungeon Siege*'in filminin ne kadar kötü çekildiğinden başlayıp Uwe Boll'un hangi maddeden yapıldığına kadar geldi. Sonra muhabbet önümüzdeki oyun filmlerine kaydı. Oradan Kurt Wimmer'ın 2009'da çıkacak filmine geldik ve durduk. Artık başka konuya geçemezdik çünkü bu film Metal Gear Solid'den başkası değildi. MGS'nin filminin neye benzeyeceğini bilmiyorduk ama fikir yürütmek için Kurt'ün önceki yapımlarını hatırladık: Şu anda vizyonda olan *Street Kings*, *Ultraviolet* (kötü), *The Recruit* (eh) ve *Equilibrium* (iyi). Bu da bizi felaket bir filmin beklemediği sonucuna getirdi.

VE OLAYLAR GELİŞİR...

Derken posta kutuma o mail düştü. Sinancangiller bana ismi *Metal Gear Solid Portable Ops Plusgil emmioğlları...* diye ismi uzayıp giden PSP oyununu inceleme görevi vermişti. Ben de Snake gibi selamımı çaktım ve başladım oyuna.

Eğer verdiğim nota hemen bakmışsanız, MGSPO+ hakkında çok da iyi şeyler düşünmediğimi anlamışsınızdır. Bunun da en büyük nedeni oyunda senaryo modunun olmayışıdır. Eğer bir oyun Hideo Kojima mutfağından çıkıyorsa, 'senaryosuzluk' affedilir bir durum değil benim gözümde. Hele ki ilk Portable Ops'tan sonra... İlk oyun MGS evreninde gizli kalmış birkaç güzel noktayı ele alıyor, eğlendiriyor, merak uyandırıyor ve kendisini oynatıyordu. Ama Plus 'bir' oyundan ziyade, bir genişleme paketi niteliği taşıyor. Bu genişlemeden de hem tek hem de çok oyunculu modlar nasibini alıyor.

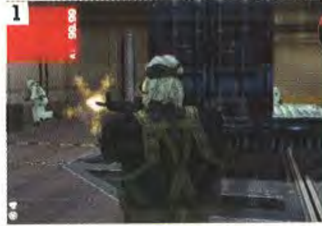
Oyunda sürekli ilerleyebildiğimiz tek mod Infinity Missions. Tek tabanca takıldığımız bu modda alabildiğine sığ görevlerle karşılaşacaksınız. Utanmadan genelleyeceğim: Görevler *"A noktasından başla, şu askeri öldür, üstünden şu eşyayı çal, şurada kullan veya şu miktarda asker bayılt, topla (200'e kadar ulaşabiliyor sayı) ve hooop, B noktasına gel"*'den ibaret. Tabii tüm bölümler böyle değil ama emin olun ki verdiği heyecan bundan öteye gitmiyor.

Her oynadığınızda, o görevdeki asker ve elementlerin yerleri hatta B noktaları değişiyor ve rol yapma oyunlarına has öğeler de devreye giriyor. Askerleriniz görevden göreve geçtikçe keskin nişancılık, nefes, kondisyon gibi özellikleri artıyor. Böyle böyle 10 ayı gücünde bir Rambo'ya dönüşüyorsunuz ve bir süre sonra da (zorluk seviyesini Extreme seçseniz bile) oyun kopuyor; kimse size zarar veremez hale geliyor. Kısacası **bu RYO olayı MGS'ye pek de uymamış.**

GÜZEL BİR NOKTA GÖRDÜM SANKİ

Portable Ops Plus'ın Online multiplayer kısmıysa güzel. Senaryo modunda alınan eşya ve yetenekler burada değer kazanıyor. Tabii online oynarken de güzel şeyler kazanabiliyorsunuz. Bu da sizi grubunuzdaki dört kişiyle de oynamaya zorluyor. Oynarken de iki şekil seçebiliyorsunuz. Virtual Reality'de ölürseniz baştan başladığınızda kaybınız olmuyor. Ama Real Combat tam tersi oluyor; sil baştan mücadeleye devam. Bu kısım biraz daha profesyonel oyunculara yönelik düzenlenmiş. Zaten oyunun vasat kontrollerine, kamera açılarına alışabilirseniz ve 100 kadar saatinizi bu oyuna ayırırsanız, pro üssü pro oluyorsunuz.

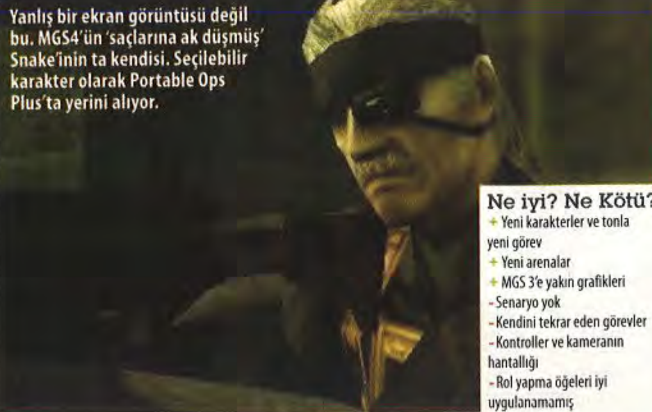
Eğer koyu bir Metal Gear'cıysanız Portable Ops Plus'ı zaten edineceksinizdir, benim bir şey dememe gerek yok. Ama oyunun "yeni bir" MGS olması sizi çok da ilgilendirmiyorsa, sizi aylarca meşgul edecek türden bir oyun değil bu.





1- Oyunun keyifli parçalarından biri, Shooting Range isimli mini oyun.

2- Hadi arkadaşlar. üç deyince önden gidip saldırıyorsunuz... Yediniz mi?



Yanlış bir ekran görüntüsü değil bu. MGS4'ün 'saçlarına ak düşmüş' Snake'inin ta kendisi. Seçilebilir karakter olarak Portable Ops Plus'ta yerini alıyor.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Yeni karakterler ve tonla yeni görev
+ Yeni arenalar
+ MGS 3'e yakın grafikleri
- Senaryo yok
- Kendini tekrar eden görevler
- Kontroller ve kameranın hantallığı
- Rol yapma öğeleri iyi uygulanamamış

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★
Eğlence	★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

İlk oyunun çok gerisinde. Sadece bir Portable Ops'a doyamayıp genişleme paketi arayanlar için tavsiye ederiz.

6.8

> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Kojima Productions > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (60 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Oyuncu Sayısı:** 1-6 > **Web:** www.konami.jp/gs/game/mpo+



LOST ODYSSEY

BİN YILLIK ÖMRE KAÇ TRAJEDİ SIĞABİLİR? -ALİ SEZGİN

Bir ömürde neler vardır? Bir iş, aşk, aile, sayısız mutlu an, onlarca belki yüzlerce ölüm ve hayal kırıklığı. Ve yeterince şanssızsanız bir iki de savaş ve darbe. Ya bin ömür verilmişse size? Ya isteseniz bile ölemiyorsanız? Lost Odyssey böyle bir hikayeyi, binlerce savaşı, aşkı ve sevdiklerinin ölümünü yaşamış ve hatta eski olanlarını unutacak kadar yaşamış Kaim Argonar'ı anlatıyor. Oynadıkça ölümsüzlüğün onun için bir lanet veya kutsanmışlık değil sadece kaderin bir parçası olduğunu anlıyoruz.

Arkasında büyük isimler olan oyunlara genelde daha bir güvenle yaklaşırım. Hele de *Final Fantasy*'nin yaratıcılarından Hironobu Sakaguchi ustanın hazırladığı, *Slam Dunk* animesinin çizeri Takehiko Inonue'nin karakterlerini yarattığı ve Nobuo Uematsu'nun müziklerini yaptığı bir oyunsa bu, tereddüt etme gibi bir şansım zaten olamaz. Bu birbirinden ünlü isimler bize bambaşka bir dünyayı, büyünün keşfedilip endüstrinin buna uyum sağladığı bir evreni gösteriyorlar.

İstikrarın yok olduğu dünya, üç büyük güce bölünmüştür ve bu güçler aralarında durmadan çatışmalar yaşanmaktadır. Bütün bu kargaşanın arasında garibim Kaim ise ölememenin verdiği rahatlıkla paralı asker olarak o savaş benim şu savaş senin, cepheden cepheye gezmektedir. Ta ki son savaşında gökyüzünü yarıp savaş alanına düşen dev bir meteorun herkesi öldürmesine kadar...

Lost Odyssey'i diğer Japon tarzı RYO'lardan ayıran en önemli iki özellik defans duvarı ve halka sistemi. Basitçe anlatmak gerekirse defans duvarı 5 kişilik grubunuzu nasıl yerleştirdiğinize bakıyor. Yani arka sıraya saldırı gelmesi durumunda ön sıra bunu engelleyerek alacağınız hasarı büyük oranda azaltıyor. Ön sıradaki kahramanınızın fazla hasar alması durumunda ise blokladığı hasar azalıyor ve zamanla arkadaki büyücü ve şifacılarınızı iyileştiremez hale geliyorsunuz. Halka sistemi ise oldukça enteresan bir yenilik. Bildiğiniz üzere kısmen gerçek zamanlı olmadığı sürece bu tür oyunlarda sadece saldırı emrini vererek sıranın bize geçmesini beklerdik. Lost Odyssey'de durum böyle değil. Sıra bize geldiğinde ekranda iki tane halka beliriyor ve biri hızlıca diğerine yaklaşmaya başlıyor. Halkaları hizalamayı başarırsanız, oyunda taktığınız yüzüğün özellikleri işlevsel hale geliyor. Bu yüzükler ise element bazlı hasardan, rakibin büyücülerini engellemeye kadar türüne göre değişen önemli etkiler yapabiliyor.

Buraya kadar okuduklarınızdan oyunun sıradan veya vasat üstü bir RYO olduğu izlenimini çıkartmış olabilirsiniz. Öyleyse şimdi yazacaklarımı dikkatle okumanızı tavsiye ediyorum. Oyunun başlarında Kaim bilinmeyen bir nedenden ötürü hafızasını kaybetmiş durumda ve kim olduğuna veya geçmişteki anılarına dair en ufak bir anısı yok. Ancak oyun içinde gezdikçe gördükleri Kaim'in anılarını geri getiriyor. Örneğin handa gördüğü bir kız çocuğu ona, yüzlerce yıl önce tanımış olduğu başka bir hancının kızını hatırlatabiliyor. "Bunda ne var" diyor olabilirsiniz. Olay şu ki Kaim bu anıları şimdiye kadar okumuş olduğum en güzel hikayeler olarak hatırlamaya başlıyor. Kendimi bildim bileli oyun oynuyorum ve oyunlarda beni ağlatmayı başarmış çok az an yaşamışımdır. Şunu söyleyebilirim ki "1000 yıl rüyaları" Lost Odyssey'i oynadığım süre boyunca beni defalarca ağlatmayı başardı.

Hikayesi zaman zaman çok alakasız olaylarla ilerlese de, oynanış sistemi kusursuz olmasa da dert değil. Bir bütün olarak baktığımızda Lost Odyssey bırakın bu yılı, son 7-8 yılda çıkmış en iyi J-RYO'lardan biri olmayı bileğinin hakkıyla başarıyor. Sadece 1000 yıl rüyaları için bile oynanabilecek, içerdiği sayısız "an" ile sizi gözyaşlarına boğacak bu sanat eserini kesinlikle kaçırmayın.

1- Tasarımlar harika ama bir de Kaim Tuncay Şanlı'ya bu kadar benzemese.

2- Bir kere de pikniğe gittiğimizde haşereler saldırmasın, dişimi kırıcam ya!



"Hadi dışarı çıkalım" derken kurda kuşa yem olalım demek istememiştim.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Eğlenceli senaryo
+ İnsanı odaklamaya zorlayan dövüşler
+ "1000 yıl rüyaları"
+ Canlı karakterler

- Yüzük sistemine alışmak zor

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Eğlenceli, zevkli ve sürükleyici bir RYO. Yıllar sonra bile oynanabilecek türden.

8.6



> **Yapım:** Mistwalker > **Dağıtım:** Microsoft Game Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** Teen 15+ > **Platform:** Xbox 360 > **Web Sitesi:** www.mistwalker.info/lo.html

Ah Alessa ah! Kaç kez söyleyeceğim ateşle oynama diye...

SILENT HILL ORIGINS





HER KASABADA SOSYALLEŞİLMEZ -VOLKAN TURAN

Artık oyunlardan ve filmlerden korkmuyorum. Hiçbir şekilde beni korkutamıyorlar. Hâlbuki eskiden böyle miydi ya? Ruhum ürperir, titrerdim; ne kadar devam etmek istesem de ellerim veya gözlerim buna izin vermez ve bir haftalık istirahata girerdim. Ama rüyalar musallat olurdu bu sefer de. Peki şimdiki odun halime nasıl ulaştım? Kolay oldu: Silent Hill oynadım. Günlerce, haftalarca, aylarca... Çıkan her yeni oyunda bu gelenek biraz daha sağlamlaştı.

..."HANİ BANA HANİ BANA" DEMİŞ

Silent Hill Origins (SHO) 2008 başında PSP'ye özel olarak çıkmıştı (Ocak sayımızda incelemiştik). Konami artık PSP'den umduğunu bulamadı mı, yoksa tamamen duygusal(!) nedenlerle yüz milyonlarca PS2 kullanıcısını düşünüp de mi Origins'i PS2'ye çıkardı bilemeyeceğim ama iyi ki çıkardı. Çünkü SHO, başta korku severler olmak üzere çoğu PS2 sevdalısına gerilim dolu saatler yaşatabilecek kalitede.

SHO, ilk Silent Hill'den biraz daha öncesini anlatıyor. Şehir, SH1'i oynamış olanlara tanıdık gelecek. Bunun yanında birçok bildik simayla da karşılaşıyoruz. Örneğin gizemli hemşire Lisa, Dr.Kaufmann, Dahlia Gillespie ve tabii ki ağzı var-dili yok kızımız Alessa. Yönettiğimiz karakter ise yeni, Travis Grandy adında bir tır şoförü. Travis oldukça gizemli bir karakter. Uykusuzluktan muzdarip şoförümüzün geçmişi, hatırlamak istemediği bazı olaylarla dolu.

ELİNİZE NE GEÇERSE

Dövüş sistemi ve oynanış diğer SH oyunlarından biraz farklı sayılır. Travis silah olarak sadece tabanca, balta ve bıçak değil, silah sayılmayacak eşyaları da kullanabiliyor. Bu eşyaların her birinin bir dayanıklılık değeri var ve bu bitince kırılıp gidiyorlar. Yapımcılar bizi çevreyi araştırmaya zorlamak adına cephane ve silah miktarını bir hayli sınırlamış. Bu da hem uzun sayılabilecek bir oynanış süresi, hem de zebani dolu odalarda korku dolu daha çok dakika anlamına geliyor. Envanter sistemi de biraz kolaylaştırılmış. Artık silahları menüye girmeden değiştirebiliyorsunuz (hele şükür!).

Eğer aklınızda SHO'in kötü bir PSP çevrimi olduğu şüphesi varsa, bu fikrin üstüne hemen sifonu çekebilirsiniz. SHO'in PS2 versiyonu gayet başarılı. Görsellik, ses ve kontrol bakımından hiç problem yaşanmıyor. Atmosfer zaten yeterince "kirli" ve "sisli". Bulmaca sayısı ise çok fazla değil ve olanlar da zor sayılmaz ama yer yer tam çözüme bakma ihtiyacı duyacak kadar da sıkıştırıyor. Kolay olan bir diğer öğe de yaratıklar ve boss'lar. Kısa zamanda zayıf yönlerini bulabiliyor ve çok sağlık harcamadan ilerleyebiliyorsunuz.

BUNA DA ŞÜKÜR

Origins aslında Team Silent'ın (tüm Silent Hill oyunlarının yapımcısı) yer almadığı ilk oyun. Climax adlı firma oyunu cesurca sırtlamış ve başarılı da olmuş. Tabii ki *Akira Yamaoka*'nın da ekibe büyük katkısı olmuş, ses ve müziklerde yeteneğini konuşturmuş. İnsanı diken üstünde tutan o ünlü 'parazit' efektinin yanında birçok orijinal "rahatsız edici" tını, yer yer huzur veren parçalar her zamanki gibi Origins'de de yer alıyor... Bu saatten sonra PS2 sahiplerinin başka bir Silent Hill oyunu görebileceğini sanmadığımdan, kaçırmayın. Konami SH4'ün ardından güzel bir iş çıkarmış. Özellikle notlar ve oyunun sonları birleştirildiğinde çok ilginç (teorik) sürprizler ortaya çıkıyor. Belki de bu oyundan sonra Silent Hill 1 ve 2'yi de tekrar oynamak isteyeceksiniz. Karanlık bir odada ve tek başınıza.

Dipnot: Önerdiğim iki şey daha var: SHO'in resmi soundtrack albümü ve The Orphanage adlı İspanyol yapımı film. Rahatlıkla (!) izleyin.

1- Gerçek Silent Hill ile 'öteki' Silent Hill arasındaki geçişler bu tip aynalardan yapılıyor. Ama ötekine girmek istemeyeceksiniz.

2- "Bugün hanginiz ilaçlarını almadı bakayım?"



'Kusura bakma Lisa ama Silent Hill 1'de seni iyi günler beklemiyor...'

Ne iyi? Ne Kötü?
+ Korku dolu atmosfer
+ Adına yakışır ses ve müzikler
+ 3 farklı son ve onlarca bonus

- Çok kolay
- Yer yer senaryodan kopmalar oluyor

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Silent Hill'in öncesine gitmek gerçekten ilginç. Tanıdık yüzler, tanıdık sokaklar, tanıdık korku. Dördüncü oyundan bile daha iyi.

8.0



> **Tür:** Korku > **Yapımcı:** Climax Studios > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (100 YTL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Oyuncu Sayısı:** 1
> **Web:** www.konami-data.com/officialsites/silenthillorigins

FINAL FANTASY VII CRISIS CORE

FINAL FANTASY SERİSİNİN EN İYİSİ, BİTMEMİŞ BİR İŞİ TAMAMLAMAK İÇİN GERİ DÖNDÜ - SİNAN AKKOL

Final Fantasy 7'nin bendeki emeği büyüktür. Hem oynadığım ilk Japon RYO'su, hem de ilk konsol oyunuydu kendileri. Yani bir taşla iki kuş vurmuş ve beni hem konsol oyunlarına, hem de anime kültürüne ısındırmıştı. Kim, niye beni iki kuş olarak görmek ve vurmak istemişti bilmiyorum, hiç de umurumda değil an itibariyle. Çünkü 10 yıl aradan sonra yeniden bir Final Fantasy 7 oynayıp yazmak ilaç gibi geldi.

SEPHIROTH MU? İYİ Mİ?!

Crisis Core, FF7'deki olayların öncesini anlatıyor. Ama daha Cloud ortalıkta değil (henüz :). Yeni kahramanımız Zack Fair ise çok sevimli bir karakter. Kendisi adeta bir Naruto sevimliliğinde; Tanıştığı herkes ona kısa zamanda ısınıyor. Herkese yardım etmeye açık, iyilik dolu bir kalbi olduğundan, siz de ona hızla ısınacaksınız. Zack'in tek derdi ay sonunda SOLDIER maaşını almak ve güzel kızlarla yemeğe çıkmak, öğretmeni ve en iyi dostu Angeal'ın yanında savaşmak ve onun gurur duyacağı bir SOLDIER askeri olmak.





Zack oyun boyunca Cloud, Sephiroth ve daha birçok eski dostla karşılaşıyor. Crisis Core FF7'nin de öncesini anlattığından Cloud da, Sephiroth da çok farklı burada. Cloud sürekli ezilen, dayak yiyen bir çömez. Sephiroth ise, her ne kadar içine kapanık olsa da iyi birisi ve Midgar'ın en büyük kahramanı. Adına fan kulüpleri kurulacak kadar hem de.

Crisis Core FF7 severler için, yıllardır aradıkları bir nimet aslında. Final Fantasy 7'nin ve Advent Children animesinin açıkta bıraktığı bütün sırları, açık noktaları bir bir cevaplıyor. SOLDIER askeri biriminin, Shinra şirketinin, Sephiroth'un, Midgar'ın merak ettiğiniz tüm yönlerini öğreneceksiniz Crisis Core'da. Hikaye anlatımından 10 üzerinden 10 veriyorum huzurlarınızda Crisis Core'a. PS2'deki Final Fantasy 12'den bile daha çekici ve sürükleyici olmuş. Ve

1- Bu kadar fotoşop hilesiyle piyanist şantör de olabilirdik. A-nı-laaar!

2- "Bak Cloud'cuğum, o sarı kafan ve küpenle hayatta baş kahraman olamazsın sen."
"Deme yaa! Boyatsak?"



anlamak için Final Fantasy 7'yi oynamış olmanıza da gerek yok, çünkü bu zaten hikayenin asıl başlangıcı. Crisis Core bitince tırım tırım FF7 aramaya başlayacaksınız.

Crisis Core birçok alanda FF7'ye sadık kalmış, ama birçok alanda da yepyeni bir oyun olmuş. Menü sistemi, ses efektleri, düşmanların "hop" diye yoktan varolması FF7'nin korunan başlıca özellikleri. Ama bu kez savaşlarda yalnızsınız. **Dostlarınız da ancak "anılarıyla" yardımcı oluyor size** (ne demek istediğimi bir sonraki paragrafta anlatacağım). Savaşlar gerçek zamanlı, etrafta koşturup düşmanın saldırısından kaçabiliyor, üçgen ile korunabiliyor, düşmanın arkasına geçip Critical vurabiliyorsunuz. Ama yine de tüm hamleler belli bir süre alıyor. Yani %75 gerçek zamanlı, %25 sıra tabanlı, kararında bir sistem olmuş.

ANILAR ANILAR, ŞİMDİ GÖZÜMDE CANLANDILAR

"Dostlarınız ancak anılarıyla yardımcı oluyor size" demiştim ya. Bu Crisis Core'un en büyük numarası. Siz dövüşürken ekranın sol üstünde dönüp duran, DMW denilen bir zımbırtı var. Kollu kumar makinelerine benzeyen DMW, aslında Zack'in anılarını temsil ediyor. Birisiyle arkadaş olduğunuzda buraya ekleniyor (oyunda ilerledikçe Guardian'lar da buraya eklenecek). Dövüş sırasında DMW durduğunda çıkan resimlerin kombinasyonları size bir sürü geçici özellik kazandırıyor.

Ama siz genellikle bu özelliklere dikkat bile etmiyorsunuz. Buna gerek kalmıyor. Oyun zaten kolay (FF7 ve FF8'in 10-20 kez öldüğünüz dövüşlerini burada çok ararsınız). DMW de resmen sizin yerinize savaşıyor; Materia'larınızın (size bin türlü özel güç veren büyülü toplar) gücünü artırıyor, sizin Level Up ediyor ve eğer üç resim aynı gelirse, o resmin temsil ettiği karakterden öğrendiğiniz özel gücünüzü (Limit Break) güzel bir animasyon eşliğinde düşmanın üstünde uyguluyor.

Ama bu sistemin iki kötü yanı var:

Bahamut FF7'de canımıza okumuştu Materia'sını kazanacağız diye. Crisis Core'da tüm hıncınızı çıkartabilirsiniz.



Angeal, Sephiroth ve Genesis, birlikte oynamayı çok seviyorlar. Oynadıkları zaman dünyayı "kırıyorlar" ama olsun.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Tam bir nostalji bombası.
+ Yeni Materia'lar icat etme imkanı.
+ PSP'nin sınırlarını zorlayan güzellikte grafikler.
+ Karakterleri ve hikaye anlatımı FF12 ve 10'dan bile daha güzel.

- Çok, ama çok kolay olmuş.
- Mission sistemi de çok gereksiz olmuş.
- Geçilebilen Limit Break animasyonu istiyoruz!

Birincisi, tamamen şansa bağlı değil ve resmen sizi tutuyor. Üst üste gelen üçlü resimler, siz daha kılınızı kıpırdatmadan düşmanın canına okumuş oluyor. Hiç ölmeden İfrit ve Bahamut'u yenmek FF7 ve 8'de ancak rüyanızda görebileceğiniz bir şeydi ama Crisis Core'da DMW sayesinde bu mümkün. İkincisi de, zırt pırt savaşın arasına girip çok vakit kaybettirmesi. Her savaşta aynı uzun animasyonları izlemek bir süre sonra öldürüyor adamı. FF7'ye sadık kalınmasına üzüldüğüm tek konu da bu oldu: Kesinlikle bu animasyonları geçemiyorsunuz. Her seferinde izlemek zorundasınız.

Oyunun yan görev (Missions) moduna çeşitli kategoriler altında, birbirinin kopyası 300'den fazla görev tıkıştırılmış. Kolay zorluk seviyesinde bu görevler ölesiye sıksa da, Hard ve özellikle Very Hard seviyesinde görevler çıktıkça, biraz keyifli hale geliyorlar. Ana görevlerde kolay kolay elde edemeyeceğiniz Materia'lar bulabiliyorsunuz ama daha önemlisi, dayak yediğinizde hırslanıp en iyi Materia kombinasyonunu bulmak için hırs yapmaya, stratejik düşünmeye başlıyorsunuz. İşte bu noktada oyunun FF7'deki kafa patlatan sıra tabanlı savaşlara az da olsa yaklaştığını göreceksiniz. Ana senaryoyu tereyağını kesen kızgın bıçak gibi geçeceksiniz çünkü.

VER MATERIA'LARIMI, AL MATERIA'LARINI!

Her yeni FF oyununda, büyüleri ve bu büyülerin gelişim sistemini baştan icat etmek adettendir. Ancak Crisis Core, Materia'lar üzerine kurulu büyü ve yetenek sistemiyle de özüne sadık kalmış. Materia'ları bir eşya gibi "equip" ediyorsunuz ve böylece savaş sırasında ateş, buz, yıldırım saldırıları yapabiliyorsunuz mesela. Zamanla etraftaki herkese çakan, düşmanı zehirleyen, silahınıza ve size ekstra güçler sağlayan envai çeşit materia bulacak ve envanter kalabalığı içinde delireceksiniz. Elinizde bir süre sonra deli gibi materia birikecek. "Nereme takacam bunları?" diye düşünürken Crisis Core'un yeni ve eğlenceli özelliği, "Materia Fusion" girecek devreye. İki Materia'yı birleştirip yeni ve tamamen farklı bir materia icat edebildiğiniz Materia Fusion'la deney yapmak eğlenceli. Ancak oyun çok kolay olduğundan, ne kadar iyi bir materia icat ederseniz, o kadar acıyorsunuz düşmanlara.

SON SÖZLER

Crisis Core bana çok ama çok tatlı bir nostalji havası yaşattı. Bunu hiç beklemiyordum. Bir PSP oyununa göre aşırı güzel olan grafikleri ve müzikleri beni mest etti. Müzikleri Takeharu Ishimoto yapmış olsa da, Nobue Uematsu ustanın birçok klasik FF müziğini de yeniden duyacaksınız. Sephiroth'un şarkısı çalmaya başlayınca tüylerim tiken tiken oldu valla.

Final Fantasy delileri, sözüm size.

Yazının orasında burasında "ancak", "çok kolay" gibi bazı olumsuz ibareler kullanmışım... Siz onları göz önüne almayın. Crisis Core boyuna bakmadan büyük bir iş yapıyor: Yıllardır özlemini çektiğiniz düzgün bir Final Fantasy oyunu veriyor size. Hemen, şimdi, parendeler atarak gidin alın. Pişman olursanız da, gelin beni dövün. Ancak Black Materia'mı equip ettim de bekliyorum, ona göre.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Her Final Fantasy 7 severin özlemini çektiği oyun Crisis Core'muş meğer. Ah bir de bu kadar kısa olmasa.

8.7



> **Tür:** RYO > **Yapımcı:** Square Enix > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 > **Web:** www.crisiscore.com

AMMAN FINAL FAN7ASY'NİZ EKSİK KALMASIN

Final Fantasy 7: Snowboarding **gibi saçmalıkları hesaba katmazsak, Final Fantasy serisinde en fazla yan oyuna ve filme sahip olan bölüm, FF7'dir. Ve hepsini izlemek/oynamak size bir şeyler katacaktır. Oyunları FF7 hikaye akışının sırasına göre dizdim ki ne nerede bilesiniz.**



Before Crisis

(Cep telefonu oyunu, 2006)

Crisis Core'un başında göreceğiniz Shinra ve Wutai klanı arasındaki savaşın bitiminden sonra geçer. SOLDIER teşkilatının gizli operasyon askerleri Turks'ün (evet, Türkler) operasyonlarını konu alır. Türkleri yönettiğimiz için bu kez ana düşmanımız, yeni yeni kendini gösteren AVALANCE grubudur. Oyun Final Fantasy 7'nin başlamasından hemen önceki olaylara kadar birçok konuyu aydınlatır. Bir cep telefonu oyunu olmasına rağmen dolu doludur. Crisis Core ile aynı zaman diliminde geçmektedir.



Final Fantasy 7

(PlayStation 1 ve PC oyunu, 1997)

Seriyi başlatan efsanevi oyundur. Dünyayı yöneten Shinra adlı kötü şirkete karşı AVALANCHE adlı asi grubunun gerilla savaşını konu alır. Bu gruba yeni katılan eski SOLDIER üyesi (Shinra'nın özel ordusunun en elit askeri grubu) Cloud adlı huysuz, gizemli karakteri yönetiriz. Bir oyunda görebileceğiniz en şok edici 3 sahneye sahiptir ve oyunun sonlarına doğru artık yerinizde duramaz olursunuz. Üstünden geçen 10 yıl, oyunun mükemmelliğinden hiçbir şey değiştirmemiştir, bugün alın, oynayın, bana dua edeceksiniz.



Dirge of Cerberus

(PlayStation 2, 2006)

Midgar'ın yıkılışının üstünden 3 yıl geçmiştir. SOLDIER'ın çok gizli bir teşkilatı olan Deepground Midgar'ın yıkıntılarından yükselir (daha kaç tane gizli teşkilat çıkacak bakalım SOLDIER'dan). Amaçları, son WEAPON (dünyayı felaketlere karşı koruyan dev, dağ gibi silahlar) olan OMEGA'yı uyandırmaktır. Bunun için bu oyundaki ana karakterimiz Vincent Valente'nin ProtoMateria'sına ihtiyaçları vardır. Ama bilmedikleri şudur ki, ProtoMateria bizzat Vincent'ın vücudundadır ve dünyaya gücünü veren LIFESTREAM ona ölümsüzlük, şekil değiştirme ve inanılmaz bir güç vermektedir.



Advent Children

(Animasyon film, 2005)

Sephiroth'un neredeyse dünyayı yok etmesinin üstünden 2 yıl geçmiştir. Tamamen yıkılan Midgar ayağa kalkmaya çalışmakta, Edge diye yeni bir şehir kurulmaktadır. Cloud, Tifa Lockheart ile Edge'de yaşamakta ve motorlu kuryelik yapmaktadır, gerçekten :). İlginç bir şekilde Sephiroth'a benzeyen Kadaj, Yazoo ve Loz adlı üç kardeş Cloud'a saldırır. Daha sonra Edge'deki acayip salgının sebebi oldukları, şehrin tüm çocuklarını da dünyayı yok edip JENOVA'yı ve Sephiroth'u yeniden canlandıracak bir felaket çağırmayı düşündükleri ortaya çıkar.



İŞE YARAR BAZI HAREKETLER

Topla birlikte koşma: A'ya basılı tutun ve rotayı çizin (bu sırada Nunchuk'ı kullanırsanız sidestep yapabilirsiniz).
Ara pas: Futbolcunun olmadığı (ama yetişebileceği) alanın üzerine gelin, B'ye basın. Futbolcunuz otomatik olarak o noktaya koşacak.

Bir-İki: Topla giden oyuncuyu A'ya basılı tutarak yön çizin (bu nokta size pasın geleceği nokta olacak) ve A'ya basılı tutarken B'ye de basın.

Aşırtma: Kaleciyle karşı karşıya kaldığınızda Wiimote'u bir şeye basmadan sol-sağ yapın.

Penaltılar: Nişan alıp A'ya basarsanız imleç yok olur. Arkadaşınızı böylece şaşırtabilirsiniz.
-Nunchuk'la kaleciyi sağa, sola çekebilirsiniz. Sağ, sol dijital yön tuşlarıyla da topa uçabilirsiniz.

Top kapma (defans): İmleci rakibin üstüne getirin, A'ya basın, en yakın futbolcu otomatik koşacak. Tam yaklaşırken hem Z'ye basar hem de Nunchuk'ı sallarsanız yerden kayarak topu alabilirsiniz.

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

TAKTİK KARA TAHTASI, ÇİM SAHAYA TRANSFER OLUYOR - VOLKAN TURAN

Bu alemin tartışmasız en iyi futbol oyunu serisiydi PES, ta ki PES 2008 çıkana kadar. Ne olduysa serinin Yeni Nesil'e geçmesiyle oldu. Görselliğin dışında kalan neredeyse tüm özellikler sorunluydu. Seabass'ın bahanesiyse "Kısa sürede bu oyunu birçok platforma yetiştirmek için uğraştık, sorunları giderecek zamanımız sonradan olmadı, üstüme gelmeyin, ühüühü" şeklindeydi. Derken Wii'ye özel olarak sıfırdan yapılan o PES2008 çıkageldi. E madem oyun şu anda camımızın önünde minik kuş gibi duruyor, alalım onu içeriye ve başlayalım incelemeye (yok, yapamıyorum ben şirinlik, odunum resmen).

Tüm Winning Eleven/Pro Evo'ları en zor seviyede oynamış biri olarak söyleyebilirim ki, PES2008'in Wii versiyonunu ilk oynadığımda kendimi altı yaşında hissettim. "E bu tuş ne, bu adam nasıl koşuyor, yok ya bozuk bu oyun" gibi sersemce davrandım. Çünkü ellerim gamepad'e alışmış bir kere. Özellikle tüm tuşların kullanıldığı PES gibi kompleks bir oyunu "sapla" oynayabilmek hiç kolay değil, alışması zaman alıyor. Minik bir eğitim videosu var gerçi ama hızlandırılmış İspanyolca kursundan daha faydalı olmuyor o da. Sudan çıkmış balık gibi maçlara giriyor ve haliyle bir süre eğlenemiyorsunuz.

AMA SONRA?

Örneğin; önünüzde üç futbolcunuz var. İkinciye pas vereceksiniz. Normalde yön + pas tuşuna basardınız ve pas doğru yere giderdi ama burada Nunchuk ile yön vermeniz yeterli değil. Wiimote'la pas vereceğiniz futbolcuyu işaretlemeli, öyle pasa basmalısınız. Bildiğiniz gibi PES'te birçok pas türü var. İşte bu pasların hepsini tek tuşla yapıyorsunuz. Kontrol ettiğiniz ve pas vereceğiniz futbolcunun konumuna göre bu pas kendiliğinden şekilleniyor. Mesela sağ kanattan sol kanattaki futbolcunuza pas vermek istediğinizde bu göğse orta şeklinde olacak. Aynı şey şutlarda da geçerli. Şut tuşu yok oyunda! Nunchuk'ı şöyle bir sağa, sola salladınız mı şutunuz hazır. Güç barını çok doldurdum, az doldurdum derdi yok. Tabii profesyonel PES oyuncuları için aslında bir "dert" değildi bu. *Kaleye olan mesafeye göre şut çekebilmek* maalesef bu oyunda yok, o yüzden uzaktan çekilen şutlar pek etkisiz (Adriano dahil). Frikiklerde durum nasıl diye sorarsanız da, size "vahim" cevabını vermek zorundayım. Barajın neresinden vuracağınızı seçemiyorsunuz, vuruş şiddeti de olmadığına göre, rastgele Nunchuk'ı sallıyorsunuz. Bir futbol oyununda *"işi şansa bırakmak"* PES'in mantığına aykırı halbuki.

Tabii ki hiçbir PES'te olmayan güzel özellikler de var Wii versiyonunda. Bunların ilki, saha içinde istediğiniz bir futbolcuyu istediğiniz bir bölgeye yollayabiliyor oluşunuz. PES oyuncuları genelde defans arkasına sarkmayan forvetlere deli olur, işte bu oyunda forvetinizi kulağından tutup ileri sürükleyip koşturabiliyorsunuz. Bu da aksiyonu bol maçlara vesile oluyor, o da daha keyifli maçlara, o da... Bunun dışında oyun, yeni nesil PES2008'e göre daha bug'sız, biraz daha hızlı. Defans ve kaleciler daha sakin davranıyor. Online versiyonunda bir Lider Tablosu olmasa da lag'siz rahat oynanış mümkün (online modu adam edilecekmiş tabii ki). Yapay zekâda yer yer saçma hatalar gördüysem de, puan kırılacak kadar kötü değiller. Şirin mi şirin Mii Maç Modunu da mutlaka öneririm.

ZOR AMA DEĞER

PES2008 Wii versiyonu, şu güne kadar yapılmış, oynaması en ilginç futbol oyunu olarak tarihteki yerini almış durumda. PES'te **"değişiklik"** arayanlar neyle karşılaştığını görünce bir hayli şaşıracak ve oyunu sevecekler. Sevdikçe de daha fazla taktiksel detaya bulaşacak, PES 2009'a kadar da muhtemelen orada kalacaklar.



1- Zaten defans sistemi zordu, şimdi iyice zor oldu. İki kat efor sarfetmeniz gerekiyor top çalmak için.



2- Arayüzü kullanmak çok daha kolay. Futbolcu simgelerini tut-bırak yöntemi çok kullanışlı.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Başarılı yeni kontrol sistemi
+ Önceki PES 2008 hataları kısmen temizlenmiş

- Yetersiz eğitim
- Frikik keyfi kaçmış
- 2008 yılına yakışmayan grafikler

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Kontrollere alışabilecek kadar sabrınız varsa, gerisini düşünmeyin.

8.0



> Tür: Spor Yapım: Konami > Türkiye Dağıtıcısı: Yok > Yaş Sınırı: 3+ > Oyuncu Sayısı: 1-2

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

BU YAZIYI OKUMADAN ÖNCE BİLDİKLERİNİZİ UNUTUN - MERT HAKKI BİNGÖL

Final Fantasy hayranları toplaşın, size yepyeni bir oyunum var. Yepyeni derken sadece yeni bir Final Fantasy oyununu kastetmiyorum. O bildiğiniz FF'lerden çok farklı, depdeğişik (olamaz mı?) bir oyundan bahsedeceğim.

Tüm FF oyunlarını RYO türünün vazgeçilmezleri arasına sokan belli başlı özellikler vardır: Epik bir hikaye, ilginç karakterler, harika müzikler, süper görseller ve özgün savaş sistemi. İlk dört özellik FFCC: ROF'ta (kısaltmaya gel) da aynen mevcutken, savaş sistemi oyunumuzu serinin diğer oyunlarından ayıran en belirgin özellik oluyor.

Diğer FF'lerin aksine FFCC: ROF sıra tabanlı değil, gerçek zamanlı bir savaş sistemine dayanıyor. Zindanlarda koştururken karşımıza bir yaratık çıktığında savaş moduna geçmiyor, kılıç ve büyülerimizle doğrudan rakibin üzerine saldırıyoruz. Büyü demişken, phoenix down, potion gibi büyüler yerine magicite adı verilen renk renk büyü topları var. Örneğin bunların kırmızı olanları ateş büyüleri yaparken, yeşil olanları sağlığa yarayan büyüler için kullanılıyor. Savaş sırasında kullandığımız kılıçlar, zırhlar vs. her şey maceramız sırasında uğradığımız kentlerde yenileriyle değiştirilebiliyor, alınıp satılabiliyor. Ayrıca sağda solda bulduğumuz malzemeleri kentlerdeki ustalara götürüp özel silah ya da zırh yaptırabiliyoruz.

FFCC: ROF'un en güzel özelliklerinden biri oyun sırasında karakterler arasında geçiş yapabilmek. Böylece dört farklı ırkın da özelliklerini deneyebiliyor, oyun boyunca tek bir karaktere bağlı kalmanın sıkıcılığından kurtulmuş oluyoruz.

Oyunun grafikleri üç boyutlu ve gerçekten çok kaliteli. Özellikle ara videoların kalitesi göz alıcı. Uğradığımız kentlerin canlılığı, esprili diyaloglar, kaliteli müzikler ve sürükleyici bir senaryonun varlığı bize bir Square Enix oyunu oynadığımızı bağırıyor resmen. Bu sesi duymamak olmaz.

Savaştan bir sahne. Sağ alttaki şekerimsi şeyler büyülerimiz oluyor.



Harika bir RYO. Crisis Core'a bakıp iç çekmenize hiç gerek yok sevgili DS sahipleri. **8.2**

> Tür: RYO > Yapım: Square Enix > Türkiye dağıtıcısı: Nortec Eurasia > Yaş Sınırı: 12+ > Web Sitesi: www.finalfantasycrystalchronicles.co.uk

DRAGON QUEST MONSTERS JOKER

POKEMON'LA DRAGON BULUŞURSA - MERT HAKKI BİNGÖL

Gotta catch'em all! Hayır hayır, panik yapmayın hemen, size bir *Pokemon* oyunuyla gelmedim. Özünde tam bir Square Enix RYO'su olan ve bu türün tipik özelliklerini taşıyan bir oyun Dragon Quest Monsters Joker.

Dragon Quest, konsol RYO'larının anavatanı Japonya'da en az *Final Fantasy* kadar (kimilerine göre daha fazla) tanınan bir oyun serisi. Özünde klasik Japon RYO'su olan bu seriyi benzerlerinden ayıran en önemli özellik nedir diye sorarsanız cevabını şap diye veriveririm: Akira Toriyama ustanın birbirinden ilginç karakter tasarımları. İşte sadece bu güzelliği bünyesinde barındırıyor olması bile benim DQ Monsters Joker'ı oynamam için yeterli bir sebep.

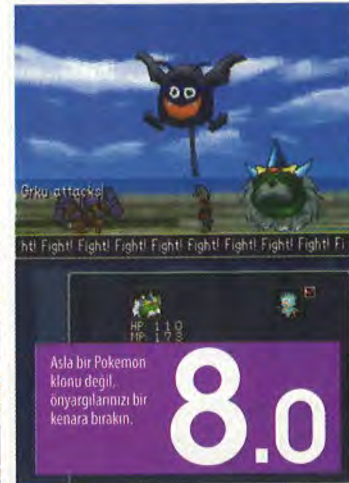
Oyunumuz ilk bakışta "yaratık bul-eğit-savaşa sür" mantığıyla ilerleyen klasik bir Pokemon klonu gibi görünse de aslında en sıkı RYO oyuncularını bile etkileyebilecek öğeler içeriyor. Bir kere savaş sistemi kesinlikle şahane ve çok eğlenceli çünkü serinin özüne sadık kalınmış. Klasik Dragon Quest savaş stilini alın, yanınızdaki diğer "insan" karakterleri çıkarın, yerine yaratıkları koyun. DQ serisinin en güzel özelliklerinden biri olan savaş sisteminin böyle bozulmadan aktarılmış olması oyun için büyük bir artı puan. Kaliteli ve akıcı senaryosu da oyunumuzu bir klon olmanın çok ötesine taşıyor. Müzikleri, karakter tasarımları da oldukça tatmin edici düzeyde ama beni asıl kalbimden vuran şey oyunun grafikleri oldu. Hiç abartısız, şu güne kadar NDS'de gördüğüm en iyi grafiklere sahip oyunlardan biri bu. Serbest kamera kullanımı, tamamen 3D grafikler, görüş alanının genişliği derken ağzım bir karış açık kaldı yeminlen. Square Enix kelimenin tam anlamıyla NDS'yi sıkarak cihazın suyunu çıkarmış. Eh, onlardan da başka bir şey beklenmezdi zaten.



Ne o? Kuruyup kaldınız?



Esas oğlanımız. Yüzü bir gülmedi be, nemrut şey!



Asla bir Pokemon klonu değil, önyargılarınızı bir kenara bırakın. **8.0**

> Tür: RYO > Yapım: Square Enix > Türkiye dağıtıcısı: Nortec Eurasia > Yaş Sınırı: 7+ > Web Sitesi: www.dragonquestmonstersjoker.co.uk



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

NE OYNASAK, NEYLE OYNASAK?

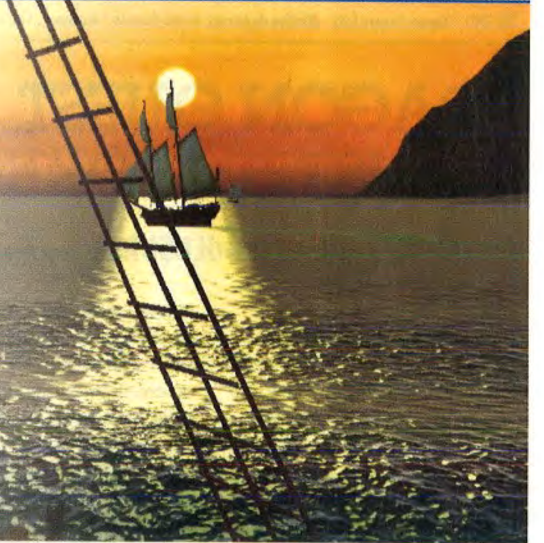
Son aylarda en fazla aldığım soru yeni bir online oyuna geçmeyi kafasına koymuş oyunculardan geldi: *Warhammer Online* mı yoksa *Age of Conan* mı oynayayım ve hangi sınıfla başlasam? Kesin cevap için erken olsa da oyuncular bu soruları şimdiden sormakta haklılar. Çünkü devasa online oyuncusu oyununu ve karakterini önceden seçerek odaklanmak ve hakkında her şeyi öğrenmek ister. Bu adımlardan sınıf seçimi, sanılandan daha zahmetli olabilir. Oyuncu oyun tarzına göre zaten bir sınıfa yatkın olsa bile aynı tarzda mı devam edeceği veya baydığı için diğer sınıflara mı yöneleceği sorusuna kendisi cevap vermelidir. İkinci olarak bu oyun tarzının hangi alt sınıfında daha çok eğleneceğine de karar vermesi gerekir. Crowd control ve heal gibi destek görevler mi üstlenecek, tank ya da melee damage dealer mı olacak? Oyunda yer alan hedef sınıfları araştırarak bundan emin olmalıdır. Bundan sonrası fraksiyonuna ve oynayacağı sunucuya karar vermektir ki bunun en doğru yolu beraber oynanacak arkadaşlarla seçmektir. Bana soruları yönelten arkadaşlara cevabım sınıflarına önceden karar vermeleri fakat oyunlar için biraz sabrederek oyunu ve oynayanları izlemeleri ve mümkünse deneme sürümlerini çekerek kendilerinin test etmesi olacaktır. Söz veriyorum, test etme safhasında ben de uzaktan, bu sayfalardan destek olacağım.



DOSTLAR WRATH OF THE LICH KING İÇİN TOPLANIYOR

Wrath of the Lich King'in Family & Friends Alpha olarak adlandırılan kapalı alfa testi başlıyor. Daha programlama safhasında olan ilk oynanabilir versiyonun testine yapımcılar ve dışarıdan davet edilen birkaç kişi katılacak. Blizzard'ın Alfa-Beta/Closed Beta-Open Beta-Gold sürecine uymayı seven bir yapımcı olduğunu düşündüğümüzde oyunu daha uzun süre bekleyeceğimizi söyleyebilirim. Bir taraftan THQ'nun CEO'su Brian Farrel WoW'un doğal sınırlarına ulaştığını söylerken diğer taraftan *Age of Conan* ve *Warhammer Online* yaklaşıyor. Bakalım 10 milyon oyuncunun kaçı WotLK'a devam edecek.

YANAN DENİZ SÖNÜYOR MU?



Flying Lab Software ve Sony Online'ın niş çalışması Pirates of the Burning Sea, sunucu sayısı 11'den 4'e düşürülerek küçültüldü. Piyasadaki fantezi online oyunlarına göre detaylı ve nispeten daha uğraştırıcı yapısı nedeniyle oyuncu sayısının az olacağını tahmin etsem de küçülmenin bu denli çabuk olmasını beklemiyordum. Haberin iyi yanı, mevcut sunuculardaki kişi sayısının artması nedeniyle aktif oyuncuların rahat edecek olmaları. Umarım uzun ömürlü olur.



120.000 DOLARA KAÇ AY WOW OYNANIR?

Blizzard'ın 3vs3 Arena turnuvası başladı. 15 EU'ya katılınan yarışmanın bölgesel şampiyonları toplam 27.000 dolar ve dünya şampiyonu 120.000 dolar ödül alacak. Türkiye'den katılan ekiplere başarılar dilerken "Aaah nerede o gençliğimizin 15.000 mark ödüllü Heroes of Might and Magic 3 turnuvaları" diye iç geçiriyorum.

AYIN GÜZEL HABERİ

MTV GamesBlog'un haberine göre geçtiğimiz ay Uwe Boll Paul Sams'e WoW'un film haklarını almak için başvuruda bulunmuş. Fakat "WoW'un film haklarını şu an vermeyiz, özellikle size hiç vermeyiz" cevabını almış. Rakip online oyun yapımcılarının bu habere üzüldüğüne eminim.


Mythos'un ara birimi ve grafikleri Diablo'yu fazlasıyla andırıyor. Rahatsız olan var mı?

ONLINE DIABLO'YU BEKLERKEN -GÖKER NURBEYLER

Flagship Studios'un *Hellgate: London*'la birlikte hazırladığı ikinci oyun Mythos sessiz sakin kapalı beta sürecine girdi. Mythos katıksız bir online aksiyon RYO. Tarzını anlamak için *Diablo*'nun yalnız Battle.net üzerinden oynanan bir versiyonunu düşünebilirsiniz. *Diablo* adını boşuna anmadım çünkü Mythos için Blizzard North'da *Diablo*'nun yapımında bulunmuş deneyimli bir ekip çalışıyor. Hatırlarsınız Flagship ekibinin çoğu eski Blizzard çalışanlarından oluşuyor.

GÖLGE ETME BAŞKA İHSAN İSTEMEM

Mythos'da seçebileceğimiz dört ırk ve üç sınıf bulunuyor. Irklar arasında Gremlin, Satyr İnsan ve Cyclops var. Karakter oluştururken karakterin cinsiyetini, yüz, saç ve deri tipini seçebileceğiz. Sınıflar ise düşmana bam güm dalan yakın dövüşçü Bloodletter, ateş büyüleri kullanan Pyromancer ve teknolojiye meraklı, ateşli silahlar kullanan Gadgeteer. Sınıflar kendi içlerinde farklı yetenek ağaçlarına ayrılarak farklılaşacak. Görevler klasikleşmiş toplama, öldürme görevlerinden oluşacak. Bunun dışında belli bir yaratık türünden 1000 tane (yuh!) öldürdüğünüzde çeşitli bonuslar kazanacaksınız. Oyun için basit bir crafting sistemi de hazırlanıyor.

Oyuna lonca seçeneği eklenecek olmasına rağmen tek başınıza devam edebileceğiniz bir sistem de içerecek. Şu ana kadar PvP'de önemli yeri olan modlardan yalnız ikisi açıklandı. İlki klasik düello modu. Bu modda iki kişi muhallebicide buluşacak ve sohbet ederek birbirlerini daha iyi tanımaya çalışacaklar. Diğer mod olan Shadow World'de oyun dünyasının bir kopyası oluşturulacak. Buranın özelliği her alanda, her zaman PvP'ye açık olunması. Yani kuralların ve sizi koruyacak başka bir şeyin olmadığı, her zaman Yusuf Yusuf edeceğiniz bir dünya. Burada biri tarafından avlandığınızda o kişi tarafından loot'lanabileceksiniz. Evet, kulağa oldukça sinir edici ama eğlenceli geliyor. Bu dünyada başarınıza göre bir karma puanınız da olacak. Çok düşük level oyuncuları keserseniz karmanız ciddi oranda düşecek. Ceza olarak da öldürülünce birden fazla eşya düşüreceksiniz. Yani karanlıkta ateş böceği gibi parlayacak, tüm oyuncuları üzerinize çekeceksiniz. Tabii Shadow World'e girmeyerek tüm bunlardan uzak kalabilirsiniz. Bunun dışında oyuna Capture The Flag gibi alternatif modlar da eklenecek.

KAMU YARARINA BEDAVA OYUN

Oyunda level 50 üst sınırına ulaştığınızda ladder ve set eşya peşinde koşabilirsiniz. End-game'e ulaşan karakterlerin yeni açılan karakterle çeşitli avantajlar sağlayacak olması ilginç bir yenilik. Muhtemelen daha iyi eşyalar düşme şansı artırılacak.

Mythos'u çekmek ve oynamak ücretsiz olacak. Peki, bu adamlar nasıl para kazanacaklar? Tabii ki "daha fazlası" bağımlılığını kullanarak. Evet, oyuna girmek için ya da oynarken ödeme yapmak zorunda olmayacaksınız. Fakat daha hızlı XP alınan özel haritalar, şans iksirleri, pet, lonca evleri ve daha fazlası gibi ek avantajlar cüzi bir miktarda ücret ödeyerek edinilecek. Siz bu yazıyı okurken açık beta başlamış olabilir. Ama oyun ücretsiz olacağı için betayla uğraşmayıp son versiyonu beklemenizi öneririm.

Karanlık zindanlar, yüzlerce yaratık ve loot'lanacak bedenler. Deli gönül daha ne ister!

I CAN FOOTBALL

BEN FUTBOLABİLİRİM! -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Hep merak etmiştim, Türkler MMO'ları ne zaman keşfedecek diye. Yanlış anlamayın, kastettiğim tüketici gözüyle yapılan bir keşif değil. Benim beklediğim şey Türklerin MMO'lar yaratmasıydı. Eh beklediklerime kavuştum diyebiliriz, önce İstanbul geldi, sonra geçen ay duyurduğumuz *Ada Online* ve şimdi de I Can Football. *İstanbul: Kıyamet Vakti* gibi yine Sobee tarafından geliştirilen I Can Football, hepimizin vaktiyle bir şekilde fantezisi olmuş bir olayı konu ediyor; 11 kişi futbol oynamak.

Oyun henüz beta aşamasında olduğu için tek bir server var, karakter yaratımı falan da olmadığı için direk o server'a girip o sırada oynanan maçlardan birine katılabiliyoruz. Maçlar iki takımda en az dörder oyuncu elde edilince ve takım kaptanları onay verince başlıyor. Kaleciyi siz kontrol etmiyorsunuz, zaten sizin kontrol ettiğiniz tek şey kendiniz. Diğer futbolculardan emote benzeri komutlar yardımıyla pas isteyebiliyor ve topu aldığınızda bilindik FIFA tuşları yardımıyla ilerleyebiliyor, pas atabiliyor, orta açabiliyor ve şut çekebiliyorsunuz. Teoride gayet heyecanlı olan bu fikir maalesef pratikte o kadar eğlenceli işlemiyor.

Kabul, takımınızla beraber şahlanıp atağa kalkmak çok eğlenceli ama klasik mahalle maçı mantığına sahip 9 kişiyle atağa kalktığınızı görünce pas beklememeniz gerektiğini anlıyorsunuz. Oyunda çok fazla maç yapmadım ama yaptığım tüm maçlarda bütün takımlar 0-0-10 dizilişiyle sahadaydı ve bunun bir sonucu olarak zırt pırt ofsayt düdüğü çalıyordu. Herkesin genel taktiği "Allah'ını seven koşsun ve vursun" şeklinde geliştiğinden taktiksel oynayış I Can Football'da bulunmaz Hint kumaşı kadar nadir bir yetenek olarak karşımıza çıkıyor.

Ama oyun henüz betada, o yüzden çok da sert davranmak kanımca gereksiz olur. Yukarıda bahsettiğim hatalar oyunun dinamikleriyle biraz oynanırsa (defans oyuncularının defansta kalmasını ödüllendiren bir sistem gibi) başarılı olmak için potansiyeli var oyunumuzun. Şimdilik sevgi ve şefkatle izliyoruz, bakalım görelim nasıl olacak.

Store ekranı oldukça kullanışlı, aradığınızı bulmanız sadece birkaç saniye sürüyor.

STEAM

BUHARDA PİŞMİŞ OYUNLARI NASIL YEMELİ?

-CAN ARABACI, KAAN ALKIN

Valve'ın bundan 4 yıl kadar önce, Sierra ile yollarını ayırıp, dağıtıcıları aradan çıkartmaya karar verdikten sonra yarattığı Steam platformunu duymayan kalmadı. Ama kullanım yaygınlığı açısından aynı şey geçerli değil. Peki neden? Bazıları gayet kişisel olmak üzere çok sayıda yanıtı var bu sorunun. *"Steam'e kılım, ondan kullanmıyorum"* diyorsanız tabii ki bu sizin seçiminiz, ama sebep teknik sorunlarsa Steam Kullanma Rehberi'ne hoşgeldiniz. Sadece bir dijital dağıtım kanalı olarak değil, güvenle online oyun oynayıp arkadaşlarınızla vakit geçirebileceğiniz bir platform olarak da Steam'in nimetlerine yadsınamaz.

NEDİR BU STEAM?

Steam, birçok dağıtımcı ve yapımcı firmanın desteğini ve oyunlarını barındıran, oldukça geniş bir dijital dağıtım ve oyun platformu. Bu platform üzerinden 250'den fazla oyunu online olarak satın alıp indirebilir, son çıkan yama dosyalarını otomatik olarak yükleyebilir, sahip olduğunuz oyunun sunucularına kolayca ulaşabilir ve Steam hesabı olan diğer arkadaşlarınızla buradan iletişim kurabilirsiniz. Valve'ın şu ana kadar yaptığı en büyük yatırım olan Steam'e yakın zamanda müzik ve video yayını özellikleri ekleyeneceğini de laf arasına sıkıştırıp konumuza dönelim.

KURULUM VE STEAM ID

Steam kurulumu için herhangi bir Valve oyununa sahip olmanız gerekmiyor. Kurulum dosyasını www.steampowered.com sitesinden, OGZ DVD'si Araçlar klasörunden kurabilirsiniz.

Kurulumu tamamladıktan sonra "Create a New Account" (Yeni Hesap Yarat) seçeneğini kullanarak ücretsiz hesabınızı oluşturmalısınız. Kullanıcı hesabı oluştururken sizden istenecek bilgileri doldurduktan sonra (*kullanıcı adı, şifre, e-mail adresi, gizli soru ve cevap*) Steam hesabınızı kullanmaya başlayabilirsiniz.

İlk kullanımda karşımıza "Store" (mağaza) sayfası gelecek. Bu sayfada yeni ürünleri, demoları, videoları bulabilirsiniz. En çok oynanan ve satılan oyunlarıda bu sayfada bulmanız mümkün. Gıcır Steam hesabımızla oyun dünyasına Store penceresinden bir bakış attıktan sonra, sıra geldi oyun arşivimizi zenginleştirmeye. İzleyebileceğimiz iki ayrı yol mevcut: Birincisi oyunları kutulu olarak satın alıp hesabımıza eklemek. Diğer yol ise oyunları direkt olarak Steam üzerinden dijital olarak satın almak.

SATIN ALIRKEN

Store sayfalarında dolandık, istediğimiz oyunu da bulduk, ismine tıklayıverdik. Karşımıza ilk gelen sayfada oyunla ilgili bilgiler bulunuyor. Satın almak için yine aynı sayfada yer alan "Purchase" (satın al) seçeneğini kullanmamız yeterli. Master, Visa gibi kredi kartı seçenekleri yanında PayPal gibi ödeme seçenekleri de mevcut. Kredi kartı bilgilerimizi istemeden önce Steam seçtiğimiz oyunu onaylamamızı isteyecek. Onay'ı verdikten sonra ödeme şeklinizi seçip alışverişinizi tamamlayabilirsiniz. Onay ekranında "It's a gift" kutusunu göreceksiniz. Bu kutuyu işaretleyerek, Steam kullanıcısı yakınlarınıza hediye de alabilirsiniz.

Alışveriş tamamlandığında, satın aldığınız ürün "My Games" (Oyunlarım) sekmesi altında belirecek ve Steam üzerinden indirilecektir. Satın aldığınız her ürün direkt Steam hesabınız ile ilişiklendirildiğinden, iste-



Bu aralar herkesin dilinde (klavyesinde?) olan Audiosurf hakkındaki tüm bilgilere oyunun Steam sayfasından ulaşmak mümkün.

KREDİ KARTIM ÇALIŞMIYOR!

1. Bankanızı arayıp kartınızın uluslararası ve online kullanımlara açık olduğundan emin olun.
2. Alışveriş yaptığınız sistemin kullandığınız kredi kartını desteklediğinden emin olun (MasterCard, Visa).
3. Siz siparişi verdiğiniz andan itibaren, işlem firma tarafından bankanıza gönderilir. Bankadan onay sistemin belirlediği süre içerisinde gelmez ise işlem iptal edilir. Banka lag'e girmişse, daha geç saatte tekrar deneyin.
4. Bir PayPal hesabı edinin ve ödemelerini bu hesap üzerinden yapın.

Arkanızda bir medic olsa bile bu şekilde bir turret'ın karşısına dikilmeyin. Acıtıyor. (Mini TF2 incelememizi de yapmış olduk böylece!)





STEAM ÜZERİNDEN SATIŞ YAPAN FİRMALAR

- 2K Games
- Activision
- Capcom
- Codemasters
- Eidos Interactive
- Epic Games
- Firaxis Games
- Id Software
- PopCap Games
- Ritual Entertainment
- Rockstar Games
- Sega
- Strategy First
- Take-Two Interactive
- THQ
- Ubisoft
- Valve

diğiniz bilgisayarda oyunları oynayabilirsiniz. Sisteminizi sıfırlamanız durumunda Steam hesabınıza giriş yaparak sahip olduğunuz oyunları da tekrar indirebilirsiniz. Kutulu oyununuzun başına gelebilecek kazalar düşünüldüğünde (CD'nin kırılması, çizilmesi, üstüne kola dökülmesi, sinirlenip camdan attıklarınız... vs) Steam'den download ettiklerinizin daima güvende olduğunu bilmek de önemli bir artı.

FORMAT: STEAM

Diyelim ki sisteminize format atmanız gerekiyor, ancak Steam üzerinden indirdiğiniz birden fazla oyun var ve tabii ki formattan sonra hepsini tekrar indirmek istemiyorsunuz. "My Games" sekmesinde oyunların üstünde sağ tıkla açacağınız menüde bir "Backup" (yedekle) seçeneği bulunuyor. Bunu kullanarak, alınan yedekleri yeni Steam kurulumunda kullanmanız mümkün. Uğraşamam derseniz "Valve" klasörünün (yeni kurulumlarda ana klasör adı "Steam" de olabiliyor) tamamını yedekleyebilir, daha sonra yeni sisteminizde bu klasörde bulunan "steam.exe" dosyasına bir kısayol yaratarak kullanabilirsiniz.

BÜYÜK SEÇİM: KOTA MI, KUTU MU?

Dijital download'un kutulu oyunlara göre avantajı, ambalaj ve dağıtım masrafları olmadığı için daha uygun fiyat etiketlerine sahip olmaları. Ancak kotalı internet kullanıcıları için bir, hatta iki DVD'lik oyunları internet üzerinden edinmek, astarı yüzünden pahalıya gelecek bir işlem olabilir. İndirme işlemi tamamlandıktan sonra eğer varsa oyunun tüm güncellemeleri de otomatik olarak sisteminize indirilecektir.

Öte yandan dijital yoldan orijinal kopyasını edindiğimiz bir oyunun, kutulu versiyondan genellikle bir farkı yok. Sadece zaman zaman bu iki versiyon farklı güncellemelere ihtiyaç duyabiliyor. Ancak Steam bu ufak sorunu sizi yormadan, kendi başına çözebilen bir sistem. Tek yapmanız gereken, mağazadan satın aldığınız oyunu Steam hesabınıza eklemek. Bunu da "My Games" sekmesi altında yer alan "Activate a product on Steam" seçeneğini kullanarak ve oyunuzun seri numarasını girerek yapıyorsunuz. Hesaba dahil edilen oyunlar Steam üzerinden aynı dijital download'lar gibi otomatik olarak güncellenebiliyor. Peki hesaba dahil edilen her oyunu açabilmek için ille de Steam'e bağlı olmak zorunda mıyız? Elbette ki hayır. Kutulu oyunlarınızı ister online, ister tek başınıza Steam'e hiç bulaşmadan oynayabiliyorsunuz. Kısacası illa Steam kullanacaksın diye kastıran yok.



Team Fortress 2 oynarken bile Steam hesabınızda gerekli işlemleri kolaylıkla yapabilirsiniz. Tek yapmanız gereken sihirli tuşlara (Shift+Tab) tıklamak.

DOSTLAR STEAM'DE GÖRSÜN

Steam oyunlarının fiyatları genelde kutulu sürümlerinden ucuz oluyor. Steam'in asıl amacı dijital oyun dağıtıcısı olmak. Ama bunun yanında da belli becerilere sahip. "Friends" sekmesini ziyaret ettiğiniz zaman, diğer mesajlaşma programlarına benzer bir sayfa ile karşılaşıyorsunuz. Bu programlardan farkı, mesajlaşmak dışında, arkadaşlarınızın hangi oyunu hangi sunucuda oynadıklarını görmenize ve direkt olarak o sunucuya bağlanmanıza imkân veriyor olması. Siz oyundayken, Steam arkadaş listenizdeki oyuncuları sunucuya davet etmenizde mümkün.

Arkadaş listesi oluşturmak dışında kendi grubunuzu oluşturmanız da mümkün. Örneğin Oyungezer grubuna dahil olmak için *"steamcommunity.com/groups/oyungezer"* adresini kullanabilirsiniz. 15 milyon kullanıcıyı aşan Steam üzerinde biz bu yazıyı hazırlarken 1.24 milyon kullanıcı online'dı.

Açtığınız hesabın güvenliği size bağlı birazd a. Ancak kredi kartı bilgileriniz ve online alışveriş güvenli. Hesabınızı çaldırmanız durumunda, Steam'e mail ile başvurarak gerekli işlemleri başlatabilir ve kısa sürede hesabınıza kavuşabilirsiniz. Eğer oyunları online edindiyseniz kredi kartı bilgileriniz, kutulu alıp hesabınıza aktardıysanız, kutu üzerindeki Cd-Key'in ve yanına yazacağınız Steam ID'nizin dijital bir fotoğrafını çekip göndermeniz hesabınızı kurtaracaktır.

Kullanıcı sayısı oldukça yüksek bu online dağıtıcı ve oyuncu topluluğu şimdilik doğru yolda yürüyor ve servislerini genişletmeye devam ediyor. Çeşitli ürünlerde gayet uygun fiyatlar sunabiliyor. Ancak Steam üzerindne oyun almadan piyasa fiyatlarını kontrol etmenizde fayda var. Zaman zaman firmalar uygun fiyatlara kutulu oyunları ülkemize getirebiliyorlar. @



Team Fortress 2 kesmezse, kılıç-kalkan (ya da büyü) kuşanıp Steam üzerinden Dark Messiah keyfi de yaşayabilirsiniz. Fireball'a dikkat!

PEKİ YA DÜNYANIN GERİ KALANI?

Valve'nin lafına göre Steam her ülkeden alışverişi destekliyor. Ancak kazın ayağı pekte öyle değil. Belli firmaların oyunlarını sadece Kuzey Amerika'daysanız satın alabiliyorsunuz. Özellikle büyük şirketlerin (bkz. Rockstar, Ubisoft) bu tür bir politika izlemesi oyuncuların canını sıkıyor. Türkiye elbette bu dertten muzdarip ülkeler arasında yer alıyor. Steam Community üzerinde seslerini firmalara duyurmak isteyen oyuncular "restofworld" adındaki grup altında bir araya geliyor. Sizde tepkinizi dile getirmek istiyorsanız; "steamcommunity.com/groups/restofworld". Firmaların ana sayfalarından hangi ülkelere satış yapıp yapmadıklarını öğrenebilirsiniz.

EN İYİ 10

BEDAVA DEVASA ONLINE

FREE 2 PLAY HAYATLAR, KNIGHT ONLINE'I TAHTINDAN EDECEK OYUNLAR

HAZIRLAYAN: EREN OKKA

BELEŞÇİLER PARMAK KALDIRSIN! İki, dört, sekiz, on altı... Güzeel, bugün de kalabalığız. Gördüğünüz üzere bu kez bir değişiklik yaptık ve göçebelik felsefemize karşı olanları da aramıza kabul ettik. Hep birlikte bir devasa online oyunun nasıl ücretsiz dağıtılabildiğini öğrenecek, önyargılarımızdan kurtulup beklentilerimizi gözden geçirecek, ve son olarak da en iyilerinden on tane oyunu tanıyacağız. Hazırsanız, seansımız başlıyor!

NASIL OLUYOR DA OLUYOR?

İnternetten ücretsiz olarak indirilebilir durumda olan oyun modelini Free2Play, veya kısaca F2P olarak adlandırıyoruz. Bu modelde üyelik işlemi için de herhangi bir ücret veya kredi kartı bilgisi talep edilmiyor. Peki, bu adamlar nasıl oluyor da para kazanıyorlar?

Şimdi düşünün ki siz bir dağıtımcı şirketin patronusunuz. Kıro değilsiniz ama para da sizde. Dolarları bastırıp Kore yapımı bir online oyunun dağıtım haklarını satın aldınız. Üzerine oyun sunucularına yüklü miktarda para bayıldınız. Sunucuların bakımı, oyun içi yönetim ve müşteri ilişkileri gibi alanlarda görev alacak bir ekip oluşturdunuz. Peki tüm bunları babanızın hayrına mı yaptınız? Elbette hayır. Para kazanmak birincil amacınız olmasa bile zarar etmenizi engelleyecek bir şeyler yapmanız şart. Bunun en iyi yolu da oyuncuların size kendi istekleri ile para ödemelerini sağlayacak seçenekler sunmaktan geçiyor. Örneğin aylık 10 YTL karşılığında daha hızlı seviye atlayıp zamandan tasarruf edecekleri bir paket olabilir bu. Hemen hemen herkes için zaman paradan daha değerli olduğundan, kendilerine bir bakıma "reddedemeyecekleri bir teklif" sunmuş olursunuz.

Yetmedi mi? O halde bir de sanal eşya satışını deneyin. Bir market açın ve çok güçlü yaratıklardan binde bir ihtimalle düşen eşyaları 5 YTL'den koyun pazara. Ya da yalnızca bu sanal marketten elde edilebilen özel eşyalar olsun. Oyunun limitlerini zorlamak ve rakipleri karşısında üstünlük sağlamak isteyen oyuncuları düşürün ağınıza. Aslında sisteminizi tamamen kısıtlamalar üzerine de kurabilirsiniz. Ancak bu durumda müşterilerinizde genel bir memnuniyetsizlik baş gösterecektir. Hem ödülün cezadan daha iyi bir öğretmen olduğunu unutmamak gerek. Yok, oyuncularınızın cebinden beş kuruş para dahi çıksın istemiyorsanız, oyun için reklam alternatifini de düşünebilirsiniz. Tabii ki tam da ateşli bir savaşın ortasında, gökyüzünden sırtında bir içecek firmasının logosunu taşıyan bir ejderhanın geçmesi hiç de hoş olmayacaktır :)

KANDIRILDIK!

Şimdi madalyonun alışık olduğumuz yüzüne dönelim. Bir oyuncu olarak yukarıdaki yöntemleri okuduktan sonra kendinizi kullanılıyormuş veya tuzağa düşürülüyormuş gibi hissetmeniz mümkün. Ama bunda gerçekten de yanlış bir şey yok. Sizin amacınız büyük olasılıkla eğlenmek veya egonuzu tatmin etmek. Oynadığınız oyun ise size bunları bedavaya sunarken bir yandan da daha fazlasına ufak bir ücret karşılığında sahip olabileceğinizi hatırlatıp aklınızı çelmeye çalışıyor, ama sizi asla buna zorlamıyor. Bu durumda kendisine hakim olması gereken sizsiniz. Ha dolaylı yoldan zorlayan oyunlar yok mu, var elbette. Bu konuda en iyi örnek, hepinizin bildiğini (ve çoğunuzun nefret ettiğini) tahmin ettiğim *Knight Online*. Oyun sunucuları belirli bir oranın üzerinde dolduğunda yalnızca aylık ücret ödeyen oyuncuları içeri alıp, diğerlerine bir özür mesajı göstermekte. Sırf oyuna giremedikleri için monitörlerinde çatlaklar oluşmuş ve sonunda dayanamayıp premium üyelik satın alan azımsanamayacak kadar çok oyuncu var. Etik değil, ama para getiriyor.

KNIGHT ONLINE 2 GELİYOR!

Gerçekten de gelseydi ne güzel olurdu aslında. Ama bu başlığın tek bir amacı var: Beklentilerinizi gözden geçirmenizi sağlamak. İnsanların neden bir türlü Knight Online'dan kopamadıklarını biliyor musunuz? Alışkanlık ve hatta bağımlılık derseniz haksız sayılmazsınız. Ama piyasada on yüz bin milyon adet ücretsiz devasa online oyun varken hiç birini beğenmemelerinin bir sebebi varsa, o da kesin olarak Knight Online'ın yerini dolduracak bir oyun aramalarıdır. Halbuki böyle bir oyun yok, olamaz da. Doğrudan "Kınaytın yenisi" bile gelse dolduramayabilir yerini. O yüzden yapmanız gereken şey, sürekli karşılaştırma yapmaktan vazgeçmek. Emin olun internette size hitap edecek en azından bir iki tane daha ücretsiz oyun var. Siz belirli bir oyunu değil, sadece güzel bir oyun arayın yeter. Aksi takdirde Bay/Bayan Mükemmel'i bekleyenler gibi oturduğunuz sandalyede çürüyüp gitmeniz mümkün.

UCUZ ETİN YAHNİSİ... LEZZETLİ OLABİLİR

Gelelim daha önce çeşitli sebeplerden ötürü hiç F2P oyunlara bulaşmamış olanlara. Eğer aylık ücret ödeme konusunda herhangi bir sıkıntınız yoksa *World of Warcraft* veya *Lord of the Rings Online* gibi kalitesi aşikâr bir oyuna yönelebilirsiniz. Hatta seçiminizi *Guild Wars*'tan yana kullanıp aylık ücret ödeme derdinden de kurtulmanız mümkün. Ama eğer sırf kafanızdaki önyargılardan ötürü ücretsiz oyunlara sıcak bakmıyorsanız, artık bu önyargıları birer birer parçalamanın vakti gelmiş demektir.

Bir kere beklentilerinizi hiç bir zaman yüksek tutmayın. Beklentiler ile hayal kırıklıkları arasındaki bağıntı değil bahsettiğim; yalnızca ücretsiz oyunların ardında yatan gerçek. En basitinden satın aldığınız giysileri düşünün. "Pahalıysa kalitelidir, ucuzsa kalitesiz." diye geçirmez misiniz içinizden? Bu genelleme çoğu zaman doğru olsa da, zaman zaman komik sayılabilecek fiyatlara kaliteli giysiler aldığınız da olmaz mı? İşte aynı durum oyunlarda da geçerli. Ücretsiz oyunlardan fazla bir şey beklemeyin; ama her an aralarından birinin sizi şaşırtabileceğini, ve hatta kendisine bağımlı hale getirebileceğini aklınızdan çıkartmayın. Ben iki yıl boyunca neredeyse Knight Online'dan başka bir şey oynamadan yaşayabildiysem, eminim siz de bu devasa online oyun deryasında kendinize göre bir oyun bulabilirsiniz. :) >>









9DRAGONS

NEY DRAGONS?

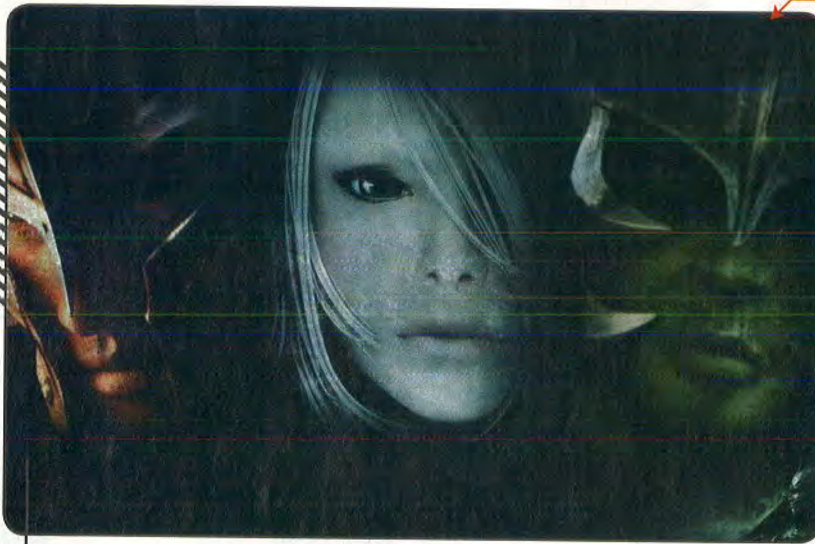
WEB
9dragons.acclaim.com

BOYUT
810 megabyte
(Oyungezer DVD'sinde var!)

İNTERNETTEN 9DRAGONS'I araştırdığınızda sürekli şu ifade ile karşılaşıyorsunuz: Dövüş Sanatları Oyunu. Fakat daha basite indirgemek gerekirse Çin'de, *Ming Hanedanlığı* zamanında geçen fantastik bir devasa online 9Dragons. Oyunda İmparator'a bağlılık durumuna göre beyaz ve siyah olmak üzere iki gruba ayrılan altı adet klandan birini seçerek eğitimimize başlıyoruz. Belirli bir seviyeye ulaştığımızda klandaki görevimizi netleştiriyor, ve kendimizi o alanda geliştirmeye devam ediyoruz.

Çin Seddi ve *Shaolin Tapınağı* gibi meşhur yerleri görmenin mümkün olduğu 9Dragons'ın seviye sistemi de oldukça enteresan. Her seviye *Cheng* adı verilen 12 alt seviyeye ayrılmış, ve karakterinize seviye atlatatmak için ufak bir oyun oynamanız gerekiyor. Ardından hem *Chi* toplamakla başlayıp ölümsüzlüğe kadar uzanan ünvanlardan birini kazanıyor, hem de karakter ve yetenek puanları ile ödüllendiriliyorsunuz.

9Dragons'ın Kuzey Amerika ve Avrupa üzerindeki dağıtımı *Acclaim* tarafından gerçekleştiriliyor. Eğer dövüş sanatlarından hoşlanıyorsanız ve beklentileriniz yüksek değilse, 9Dragons aradığınız oyun olabilir.







ARCHLORD

HEPSİNE HÜKMEDECEK... KAÇ OYUN VAR?

WEB
www.archlordgame.com

BOYUT
1.40 gigabyte

GEÇTİĞİMİZ YAZ SEASON OF SIEGE adlı eklenti paketi ile birlikte "beleşe düşen" ve dağıtımı Codemasters tarafından yapılan bir oyun ArchLord. İsmini ise her sunucuda yalnızca bir tane bulunan, ve oyuncuların elde etmek için mücadele ettikleri Archlord adındaki hükümdarlık ünvanından alıyor. Archlord olan oyuncular ejderhaya binme şansı ve hava durumunu kontrol etmek gibi özel yetenekler kazanıyor; ancak diğer yandan kendilerine meydan okuyan diğer karakterler ile savaşarak konumlarını korumak zorunda kalıyorlar.

Chantra kıtasında insanlar, orklar ve ay elfleri olmak üzere üç ırk bulunuyor. Ancak oyunun kişiselleştirme yönünden fazla çeşitlilik sunduğu söylenemez. Her karakter sınıfına ait yüz ve saç seçenekleri bir elin parmaklarını geçmezken, örneğin kadın savaşçı veya erkek büyücü yaratmanız mümkün değil.

ArchLord'un grafikleri rakiplerine oranla oldukça başarılı ve yüksek sistem gereksinimleri yok. Uzak Doğu yapımı olduğu pek belli olmuyor; hatta zaman zaman *Lord of the Rings Online*'ı andırdığı bile söylenebilir. *Londra Senfoni Orkestrası* tarafından hazırlanan müzikleri, oyunun atmosferini güçlendiriyor. Kendisine has pek fazla özellik içermiyor olsa da, ArchLord başarılı ücretsiz devasa online oyunlardan biri.





DOFUS

KÜÇÜK TURŞU FIÇISI VE YUMURTALAR

WEB
www.dofus.com

BOYUT
153 megabyte
(Oyungezer DVD'sinde var)

Evet, Dofus tam olarak bu. Peki neden, hemen söyleyelim. İlk olarak Dofus, tamamıyla Flash tabanlı bir oyun. Dolayısıyla oldukça az yer kaplıyor ve hemen hemen her bilgisayarda rahatlıkla çalışıyor. Windows olsun, Linux olsun, Mac olsun tüm sistemler ile uyumlu; tek ihtiyacınız ortalama bir internet bağlantısı. Turşu konusunu hallettiğimize göre, gelelim yumurtalara. Dofus ismi, bir araya geldiklerinde devasa bir güç ortaya çıkartan altı adet ejderha yumurtasından geliyor. Öyle ki, hepsine sahip olan kimsenin tanrılar ile aynı güce erişeceği rivayet ediliyor. Bilgeler tarafından ilk bulundukları andan itibaren kötü güçlerden saklanan bu yumurtalar günün birinde birden ortadan kayboluyor. Ve Dofus'ların peşindeki maceraperestler olarak biz, *Amakna* isimli dünyada bir yolculuğa çıkıyoruz.

Dofus'un ilk dikkat çeken yönü, alışılagelmişin dışındaki savaş sistemi. Sıra tabanlı olarak gerçekleşen savaşlarda internet bağlantınızın veya parmaklarınızın hızının bir önemi kalmıyor, onun yerine uyguladığınız taktikler ön plana çıkıyor. Toplamda on iki adet sınıf ile bolca seçilebilir karakter mevcut; ki bu sınıfların isimleri de apayrı bir konu. Sadida, Eniripsa, Enutrof... Tersten okuyunca farklı bir anlam çıkıyor hepsinden. Özellikle de zamana hükmeden Xelor'lara dikkat.

Haritanın büyükçe bir bölümü yalnızca aylık ücret ödeyen oyuncuların hizmetinde. Biz beleşçi oyuncular ise haritanın bu bölümlerine gittiğimizde yaratık ve NPC'ler ile etkileşime giremediğimiz keşif modunda sayılıyoruz. Benzer birkaç kısıtlama daha var ki, açıkçası biraz sinir bozuyor. Beleşçiyiz kardeşim, kısıtlama istemiyoruz biz!

Canınız daha çok aksiyon istiyorsa *Dofus Arena*'ya göz atabilir, bu oyun eskimiş diyorsanız da *Wakfu*'yu bekleyebilirsiniz.



MAPLE STORY

AKÇAAĞAÇ KARA GÜN İÇİNDİR

WEB
www.mapleeurope.com

BOYUT
911 megabyte

50 MİLYONU AŞKIN kayıtlı kullanıcısı ile dünya çapında en popüler devasa online oyunlardan biri Maple Story. Popülerliği oyundan dışarı taşmış olacak ki aynı isimli bir kart oyunu ve 25 bölümlük bir anime uyarlaması bile var. Ayrıca Nintendo DS için de önümüzdeki yıl içerisinde tamamlanması beklenen tek kişilik bir Maple Story oyunu hazırlanmakta.

Oyun *Maple World* adındaki dünyada geçiyor. Karakter yaratım ekranı yerine oyunun ilerleyen bölümlerinde seçme imkanı bulduğumuz meslekler arasında savaşçılık, büyücülük, okçuluk ve hırsızlık bulunuyor. İki boyutlu grafikleri daha çok bir platform oyununu andırıyor ve alışması kolay, rahat bir oynanış sağlıyor. Yalnız oyunda PvP, yani oyuncular arası savaş yok. Onun yerine tic-tac-toe'dan taş-kağıt-makas'a, kart eşleştirmeden balık tutmaya kadar uzanan ufak oyunlar var.

Grafiklerine bakıp da burun kıvıranlardansanız çok şey kaçırdığınızdan emin olabilirsiniz. Geriye kalanlara ise tek uyarımız şu: Bağımlılık yapabilir!





PERFECT WORLD

WORLD OF WARCRAFT'IN ÇİN ŞUBESİ

WEB
www.perfectworld.com.my

BOYUT
2.2 gigabyte

HANGİMİZ UÇMA ÖZGÜRLÜĞÜNÜ geri çevirebilir ki? Oyundaki her karakter belirli bir seviyeden sonra, Wingkind'lar ise oyuna başladıkları andan itibaren uçabiliyorlar. Perfect World'ün bir diğer dikkat çekici özelliği ise karakterler; zira kişiselleştirmenin resmen dibine vurmuşlar. Tepeden tırnağa en ufak ayrıntıların dahi üzerinde oynama imkanına sahibiz. Hatta kasıp kendi fiziksel görüntümüzü de oyuna aktarmamız mümkün, fakat normalden azıcık daha çekik gözlü olacağı aşikar.

Oyunun haritası da oldukça güzel. Haritası diyorum, çünkü sadece bir tane var. Bölgeler arası yükleme ekranının bulunmadığı devasa bir harita üzerinde gezip dolaşıyor, değişen hava şartlarının eşliğinde hem havada hem karada düşmanlarımızla çarpışıyoruz. Ayrıca attan ejderhaya, aslandan file, kutup ayısından kartala kadar çeşit çeşit binek hayvan da bu macerada hizmetimizde. Oyunun kendisi mükemmel olmayabilir, ama bu fiyata (ki beleş) bu dünya kaçmaz.







İSTANBUL: KIYAMET VAKTİ

JANDARMA ALİ'DEN SELAM GETİRDİM SİZE

WEB
istanbuloyun.mynet.com

BOYUT
385 megabyte

TÜRK YAPIMI BİR OYUNU bu sayfalarda görmek şaşırtıcı olduğu kadar da gurur verici olsa gerek. Ama torpil geçtiğimizi falan düşünmeyin sakın. Çünkü her ne kadar "devasa"lık sıfatını tam olarak haketmiyor olsa da, İstanbul: Kıyamet Vakti gerçekten başarılı bir ücretsiz online oyun. Bir fikri olmayanlar için kısaca aktarmak gerekirse oyun, 25 Aralık 1956 günü İstanbul'a düşen göktaşı ile birlikte yeryüzüne çıkan yaratıklara karşı yapılan savunmayı, ve bu savunma sırasında insanlar arasında yaşanan çekişmeyi konu alıyor. Oyuna Eminönü'nde, *Yeni Cami*'nin avlusunda savaşçı, büyücü veya şifacı karakterlerinden biri ile başlıyoruz. Ardından *Teşkilat*'a katılıp araştırma, haber ulaştırma ve belirli sayıda yaratık öldürme gibi görevler alıyor, İstanbul'u korumak için tehlikeli maceralara atılıyoruz.

Kıyamet Vakti'nin elbette en dikkat çekici yanı tamamen Türkçe olması. Bunun dışında çoğu açıdan tatmin edici özelliklere sahip, ve online oyunculuk konusunda bilinçsiz kullanıcılarla sık sık muhatap olmak zorunda kalacağınız gerçeği dışında rahatsız edici bir yanı olduğu söylenemez. Sizlere bu oyuna bir şans tanımanızı önerirken, geçtiğimiz ay birinci yaşını dolduran İstanbul'a nice yıllar diliyoruz.





SWORD OF THE NEW WORLD

BİRAZ DA YENİ DÜNYA'YI GEZELİM

WEB
www.swordofthenewworld.com

BOYUT
3.6 gigabyte

HAK KYU KİM? Bu isim size büyük olasılıkla bir şey ifade etmiyor. Bana da etmiyordu, ta ki hem *Ragnarok Online* hem de Sword of the New World'ün yapımcısı olduğunu öğrenene kadar. İki oyunun birbirine benzediği söylenemez, ama bu bilgiyi duyar duymaz merak katsayımda ani bir yükselme oldu.

Sword of the New World gerçekten farklı bir oyun. Grafikleri on yedinci yüzyılın Avrupası"ndaki *Barok* dönemini andırıyor. En dikkat çekici özelliği ise MCC, yani Çoklu Karakter Kontrolü. Yarattığınız karakterler aynı soyadını paylaşan bir aileyi oluşturuyorlar, ve oyun sırasında bu ailenin üç üyesini birden takım halinde kontrol edebiliyorsunuz. İstediğiniz anda istediğiniz karaktere geçiş yapabileceğiniz gibi, diğer karakterlerin kontrolünü bilgisayara devretmeniz de mümkün. Sonuç olarak oyun bir nevi gerçek zamanlı stratejiye dönüşürken PvP yerini TvT'ye, yani karakterler yerine takımlar arası mücadeleye bırakıyor.

Yapımcıları tarafından "en iyi ücretsiz devasa online oyun" olarak tanımlanan Sword of the New World'ün gerçekte ne kadar iyi olduğunu gözlerinizle görmek istiyorsanız, oldukça büyük boyutlardaki yükleme dosyasını sabredip indirmeniz gerekiyor. Biz DVD'mize sığdıramadık, kusura bakmayın. :)





DUNGEON RUNNERS

BİR ZİNDANI ON SANİYENİN ALTINDA KOŞAN İLK BÜYÜCÜ BEN OLACAĞIM!

WEB
www.dungeonrunners.com

BOYUT
510 megabyte
(Oyungezer DVD'sinde var!)

DUNGEON RUNNERS, Diablo benzeri zindan sistemini şirin grafikler ve hoş bir espri anlayışı ile birleştiriyor diyecektim; ama vazgeçtim. Çünkü bu kadar geyik bir oyun için fazlasıyla sıradan bir cümle olacaktı. Sorarım size, daha önce hiç *Intergalactic Ornate Decoder Ring of the Nihilistic Llama* isminde bir yüzük gördünüz mü? Peki bir zindana adımınızı attığınızda, daha önceki gün öldürdüğünüz fareadamın DJ'i ve masörü ile karşılaştınız mı? İksir almaya gittiğinizde sizinle dalga geçen NPC'ler, lazer silahı kullanan iskeletler... Sandalyeden düşmeniz an meselesi.

Oyunun genel özellikleri de oldukça başarılı. Örneğin seçtiğiniz karakter sınıfı başlangıçtaki puanlarınızın dağılımına etki ediyor; ancak oyun ilerledikçe istediğiniz sınıfa ait yetenekleri öğrenebiliyor, herhangi bir silahı kullanabiliyorsunuz. Böylece hem battle-mage tarzı karakterler, hem de çok çeşitli taktikler yaratmak mümkün. Oyundaki zindanlar ise her girişinizde rastgele oluşturuluyor, ve içerisindeki yaratıkların güçleri de sizin seviyenize göre belirleniyor.

Biraz RPG kültürünüz varsa, ilk iki saat içerisinde yerlerde yuvarlanacağınızı (bkz. ROFL) garanti ediyorum.



RAPPELZ

EN YAKIN KULEYE TIRMANMA İSTEĞİ

WEB
rappelz.gpotato.com

BOYUT
1.69 gigabyte
(Oyungezer DVD'sinde var!)

BU İSMİ İLK DUYDUĞUMDA aklıma *Rapunzel* geldi, ama oyunun *Grimm Kardeşler* ile bir ilgisi olmadığını öğrenmem fazla zamanımı almadı. Dünyanın dört bir tarafından dokuz farklı sunucuda milyonlarca oyuncusu bulunan, ve ülkemizdeki popülerliği de gittikçe artan devasa online oyunlardan biri Rappelz. *Epic* adı verilen eklentiler ile gelişimini sürdüren oyun şu sıralar Revolution adındaki dördüncü epic'te, beşincisi de yolda.

Oyunda Deva, Asura ve Gaia adında üç ırk bulunuyor. Bu ırklar sırasıyla ışık, karanlık ve doğayı temsil ederken, hem karakter sınıfları hem de yetenekleri değişkenlik gösteriyor. Karakterler oyuna bir temel sınıf ve kısıtlı yetenekler ile başlıyor, ardından gelişimlerini kişisel isteklerine göre yönlendirebiliyorlar.

Ortalamanın üzerindeki grafikleri ve başarılı soundtrack albümü ile birlikte Rappelz, oyuncuların bir MMORPG'den bekledikleri neredeyse her şeyi ücretsiz olarak sunuyor. Yavaş yavaş içine girdikçe görünenden çok daha fazlasını içerdiğini farkedeceksiniz.



VOYAGE CENTURY

- AMA BENİ DENİZ TUTAR?
- OLSUN, BENİ DE OYUN GEZER.

WEB
vc.igg.com

BOYUT
1.18 gigabyte







"KORSANLAR MI DAHA HAVALI yoksa ninjalar mı?" tartışması devam ededursun, biz gemilerimize atlayıp açık denizlere yol alalım. 17. yüzyılın dünyasında geçen bir denizcilik oyunu Voyage Century. Doğal olarak haritanın büyük bir bölümünü okyanuslar kaplıyor, ancak bazı kıyı şehirlerinin gerçeğinden uyarlanmış hallerini de görebiliyoruz. Oyun hem kara, hem de deniz savaşları içeriyor. Ama çoğu devasa online oyundan farklı olarak başarıya ulaşmak için illa ki savaşmak zorunda değilsiniz. İsterseniz ticarete atılıp çeşitli malları ucuza alıp pahalıya satarak, ya da limanlar arası taşıma işini üstlenerek oyunda ilerleyebilirsiniz. Ya da bir kaşif olup daha önce hiç kimsenin ayak basmadığı topraklara yelken açarsınız. Daha fazla aksiyon istiyorsanız da savaş geminize atlayıp düşman gemilerini toplarınızla delik deşik edebilir, veya bordalayıp yakın dövüşteki hünerlerinizi sergileyebilirsiniz. Üstelik şöhretiniz arttıkça rütbeniz yük selmekle kalmayacak, gemileriniz de sizinle birlikte seviye atlayıp gelişecek.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

OYUN DÜNYASI DENİLEN ORMANIN GÜZEL BİR BAHAR MÜZİĞİ EŞLİĞİNDE KIŞ UYKUSUNDAN HUZUR İÇİNDE UYANDIĞI BU AYLARDA, 3000 FEET'TEN PARAŞÜTSÜZ ATLAYAN 2 TON AĞIRLIĞINDA BİR AYI ETKİSİ YAPTI GTA 4. ROCKSTAR'IN HASTASIYIZ!

FPS *(First Person Shooter)*



BIOSHOCK
PC, 360

Kapitalizmin başkenti Rapture'a hoşgeldiniz. Küçük çocuklarınızı, özellikle de kızlarınızı kreşlerimize gönül rahatlığıyla bırakabilirsiniz. Leziz toniklerimizi denemek için alışveriş merkezimize mutlaka uğramalısınız. Tezgahtarlarımız biraz iri olmalarına rağmen, oldukça dost canlısıdırlar. Eğer ortalıkta koşuşturan balo maskeli tipler görürseniz de paniklemeyin, onlar şehrin sakinleri. Geri dönüş yolunda yıkılan ve yanan yerler görürseniz paniklemeyin... Bizi seçtiğiniz için teşekkür...teşekkür...teşekkür...



Crysis
PC
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.



Brothers in Arms: Earned in Blood
PC, PS2
Call of Duty'nin yanında görmezden gelinmesi büyük bir kayıp olan BIA serisi, FPS'sini taktik soslu sevenlere göre. Siper almak ve takımınızı en iyi şekilde yönetmek zorundasınız.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Black
PS2
Her şeyin yıkıldığı, herkesin patladığı Black, Playstation 2'nin en iyi oyunlarından biri. "Keşke PlayStation 3'e de yapılsa" dedirtecek kadar iyi.



Metroid Prime 3 Corruption
Wii
Wii FPS türü için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.



Unreal Tournament 3
PC, PS3, 360
Deathmatch oyunlarının en iyilerinden hala. Ama bir önceki oyunla biraz fazla mı benziyorlar ne?

STRATEJİ



PATAPON
PSP

Patapon'u bir strateji olarak buraya yazsak mı yazmasak mı karar veremeyecektik az daha. Savaş davullarıyla ritm tutarak, karşınıza çıkan ordular alt etmeye çalıştığınız bir strateji oyunu daha önce görmemiştik. Ancak, tek tek Patapon'larınızı geliştirmek, hangi tür Patapon üreteceğinizi belirlemek, doğru anda, doğru savaş ritmini girmek ve bir ordu yönetmek, ancak strateji oyunlarında görebileceğiniz bir şey. Müzikle stratejiyi birleştirmeyi başardığı için Patapon apayrı bir oyun.



Sins of a Solar Empire
PC
Sins, ilk bakışta karmaşık görünse de, öğrendikçe içine çekildiğiniz, çekildikçe de akrabalarla, eşle dostla ilişkiyi kestiğiniz bir strateji.



World in Conflict
PC
Geçen yılın kesinlikle en iyi strateji oyunu olan World in Confl ct'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.



Company of Heroes: Opposing Fronts
PC
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.

Age of Empires 3: Asian Dynasties
PC
Rise of Nations'ı yapan Big Huge Games tarafından geliştirilen Asian Dynasties, Age of Empires 3'ün en iyi ek görev paketi.



Supreme Commander: Forged Alliance
PC
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal.



Medieval 2 Total War Kingdoms
PC
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yanlız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.

AKSİYON



GRAND THEFT AUTO 4
PS3, 360

Bazı firmalar 5 yılda ortalama bir oyunu bitirmeyi beceremez. Rockstar ise 3-4 yılda bir öyle bir oyun yapar ki, ondan sonra çıkan tüm aksiyon oyunları için çıtayı belirler. GTA 3'te de böyle olmuştu, San Andreas'ta da. Şimdi de GTA 4'le. Bu oyuna verilebilecek yeterli bir puan yok. Muhteşem hikayesi, içinde kaybolacağınız inanılmaz genişlikte oyun dünyası, adrenalin dolu aksiyon sahneleri ve oyunu daha 1-2 yıl oynamanızı sağlayacak multiplayer'ıyla, bu yılın en iyi oyununa merhaba deyin!



Audiosurf
PC
En sevdiğiniz müzikleri çılgın bir puan toplama oyununa dönüştüren, müziğin ritmine göre her bölümün farklılaştığı, fikren ve teknolojik olarak bir şaheser Audiosurf.



Condemned 2: Bloodshot
PS3, 360
Condemned 2, şiddetinden zaman zaman rahatsız olduğunuz aksiyonu ve kafa çalıştıran delil toplama sekanslarıyla, başarılı bir aksiyon oyunu olmuş.



No More Heroes
Wii
Gerçekten rahatsız bir oyun No More Heroes ama çok da güzel ve Wii'nin yanlızca "küçüklere yönelik" oyunların konsolu olmadığının da kanıtı.

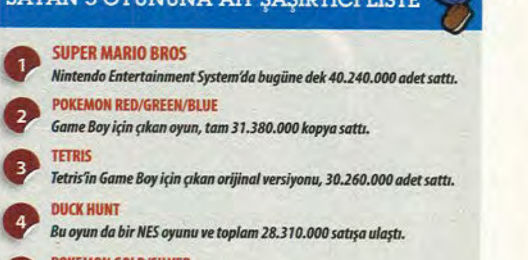
Devil May Cry 4
PS3, 360
Yeni oğlan Nero'yu gözümüz tuttu. DMC4 de oynamaya değer bir aksiyon oyunu olmuş. Her iki karakterin de karizması tavan yapmış.



Heavenly Sword
PS3
Playstation 3 sahipleri aksiyon oyunları konusunda oldukça şanslı. Yaşam gücünü emen Heavenly Sword'le olan macerası, God of War 2 kadar iyi olmasa da, denemeye değer.

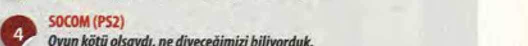
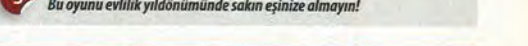


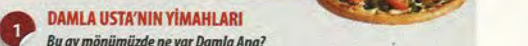
Assassin's Creed
PC, PS3, 360
Yılın en çok beklenen aksiyon oyunuydu. Kılıç dövüşleri, kalabalığı kullanmak, her çıkıntıya tutunmak gibi yeni fikirleri, düzgün bir oyun haline getirmeyi başarmışlar.




İŞTE TÜM ZAMANLARIN EN ÇOK SATAN 5 OYUNUNA AİT ŞAŞIRTICI LİSTE

1. **SUPER MARIO BROS**
   Nintendo Entertainment System'da bugüne dek 40.240.000 adet sattı.
2. **POKEMON RED/GREEN/BLUE**
   Game Boy için çıkan oyun, tam 31.380.000 kopya sattı.
3. **TETRIS**
   Tetris'in Game Boy için çıkan orijinal versiyonu, 30.260.000 adet sattı.
4. **DUCK HUNT**
   Bu oyun da bir NES oyunu ve toplam 28.310.000 satışa ulaştı.
5. **POKEMON GOLD/SILVER**
   Pokemon'la dünyayı ele geçiren GameBoy'da 23.110.000 kopya sattı.

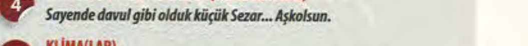
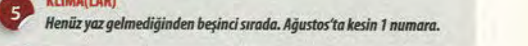
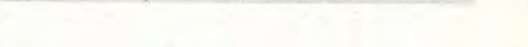






EN "BÖYLESİ KAVGADA SÖYLENMEZ" İSİMLİ 5 OYUN

1. **ANAN (DS)**
   Mazallah, bu oyuna bir yama çıksa, bunu dergide nasıl yazarız?
2. **WARROCK (PC)**
   Yorumsuz.
3. **CORUM ONLINE (PC)**
   Ama offline yakalarsan belki bir şansın olabilir.
4. **SOCOM (PS2)**
   Oyun kötü olsaydı, ne diyeceğimizi biliyorduk.
5. **MALKARI (PC)**
   Bu oyunu evlilik yıldönümünde sakın eşinize almayın!




SABAHLAMA GÜNLERİNDE HAYAT KURTARAN 5 ŞEY

1. **DAMLA USTA'NIN YİMAHLARI**
   Bu ay mönümüzde ne var Damla Ana?
2. **FİLİZ HANIM'IN OFİSTE BIRAKTIĞI KANEPELER**
   Allah senden razı olsun sevgili ev sahibemiz!
3. **KURU KAHVECİ MEHMET EFENDİ'NİN FİLTRE KAHVESİ**
   Biraz "özüne ihanet" gibi olsa da, filtre kahve de Türk kahvesi gibi nefis.
4. **LITTLE CEASAR'S PİZZALARI (NEFİS KENARLI)**
   Sayende davul gibi olduk küçük Sezar... Aşkolsun.
5. **KLİMA(LAR)**
   Henüz yaz gelmediğinden beşinci sırada. Ağustos'ta kesin 1 numara.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*

Yeni

Final Fantasy 7: Crisis Core
PSP

10 yıllık Final Fantasy 7'nin özüne sonuna kadar sadık kalan ve FF7 Compilation'daki bütün açıkları kapatan bu oyunu, FF7'yi sevmiş olan herkese tavsiye ediyoruz.

Yeni

Lost Odyssey
360

Final Fantaaaasy'lerin yapımcı ekibinden ayrılanların yeni oyunu Lost Odyssey, bir RYO'dan öte, tam bir sanat eseri olmuş. Hikayesi itibariyle Planescape Torment'i sevenlerin ilgisini çekecektir.

Mass Effect
360

Bioware bir oyun yapıyor ama sesi yıllarca yankılanıyor RYO severlerin kalplerinde. Uzayın sonsuzluğunda geçen bu uzun macera da tam bir Bioware klasiği. Merak etmeyin, 1 yıl içinde PC'de.

The Witcher
PC

Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!

NWN 2: Mask of the Betrayer
PC

Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer.

DVO *(Devasa Online)*

Pirates of the Burning Sea
PC

Bu oyunda Jack Sparrow gibi komik korsanlar yok. Şirin grafiklerine rağmen gayet ciddi, öğrenmesi zor, savaşmaktan çok ticaret düşüneceğiniz bir oyun olmuş Pirates. Sadece ciddi DVO'culara.

Tabula Rasa
PC

Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.

WoW Burning Crusade
PC

Birçok oyuncu çoktan 70 Level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!

LotR: Shadows of Angmar
PC

Kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz..

Guild Wars: Eye of the North
PC

Guild Wars için yapılmış gelişmiş karakterlere yönelik ilk eklenti paketi olan Eye of the North, oyuncuları Guild Wars 2'ye hazırlıyor. GW"un en iyi genişleme paketi.

SİMULASYON

ArmA: Armed Assault
PC

Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.

IL-2 Sturmovik: 1946
PC

Simulasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simulasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

Microsoft Flight Simulator X
PC

Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

Trauma Center: Second Opinion
Wii

Sadece pilotlar için değil, doktorlar için de simulasyon yapılıyor. WiiMote ve Nunchuck ile gayet gerçekçi ameliyatlar yaptığınız Trauma Center, bazı ülkelerde tıp öğrencilerine tavsiye ediliyor.

Freelancer
PC

Oynanışı tam olarak bir simulasyon olmasa da "son büyük uzay ticaret/araştırma/korsanlık yapma/savaşma" oyunuydu Freelancer. Özlemle anıyoruz.

AYIN ALTIN OYUNLARI

Grand Theft Auto 4

Final Fantasy 7 Crisis Core

Trackmania Nations Forever

SPOR

NBA Street Homecourt
PS3, 360

Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360

Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?

Everybody's Golf
PS2, PSP

Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.

Wii Sports
Wii

Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.

Fight Night Round 3
PS2, PS3, 360

"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

MACERA

Yeni

Sam and Max: Season 2
PC

Her biri 3'er saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.

Penumbra Black Plague
PC

Bir adventure ne kadar tırsınç olabilir ki? Aksiyon değil ki bu, her köşeden bir şey zıplasın üstüme? Korkmuyorum ki!! HIAA! O ses neydi öyle? Anacığım, gel beni kurtar!

Culpa Innata
PC

Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.

Experience 112
PC

Karaktere direk olarak etki edemediğiniz, ama onu sürekli güvenlik kamerasından gözleyip yönlendirdiğiniz, ilginç bir oyun Experience 112.

Fahrenheit
PC, PS2

Nostaljik adventure köşemizde, şu soğuk günlerde kalkıp çok da geçmişe gitmeye gerek yok dedik ve 2005 senesinin gizli hitlerinden Fahrenheit'ı yeniden gündeme taşıyalım istedik.

YARIŞ

Yeni

Trackmania Nations Forever
PC

Eşi hiç benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bu ayki DVD'mizde full olarak oynanmayı bekliyor!

Yeni

Mario Kart Wii
Wii

Yarış oyunundan beklentiniz, gerçekçilik veya gıcır arabalar değil de, bıyıklı bir İtalyan ve arkadaşlarının ultra eğlenceli mücadelesiyle, Mario Kart'ın Wii versiyonunu kaçırmayın.

Gran Turismo 5 Prologue
PS3

Prologue'u böyleyse, kendisi nasıl olacak kimbilir dedirten, bu yıl boyunca görebileceğiniz en iyi yarış oyunlarından birisi olduğu şimdiden belli olan bir oyun.

Burnout Paradise
PS3, 360

Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.

Colin McRae Dirt
PC, PS3, 360

Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Oy, ay, of! Geçen ay, ayları yanlış yazdık diye bir dövmediğiniz kaldı. Acıyın yahu, göz mü kalıyor derginin son haftasında?

MAYIS	
AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES	PC
BOOM BLOX	Wii
CITY LIFE EDITION 2008	PC
CODENAME PANZERS: COLD WAR	PC
DRAGON QUEST SWORDS: MASKED QUEEN	Wii
HAZE	PS3
IRON MAN	PC, PS2, PS3, PSP, Wii. DS, 360
LOST PLANET: EXTREME CONDITION - COLONIES EDITION	PC, 360
MASS EFFECT	PC
OKAMI	Wii
SIMCITY SOCIETIES: DESTINATIONS	PC
HAZİRAN	
ALONE IN THE DARK	PC, PS3, 360
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	PS3,360
BEIJING 2008	PC, PS3, 360
CIVILIZATION REVOLUTION	PS3, PSP, DS, 360
DEVIL MAY CRY 4	PC
DRAGON BALL Z: BURST LIMIT	PS3, 360
ECHOCHROME	PSP
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE	PC
GUITAR HERO: AEROSMITH	PS2, PS3, Wii, 360
HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL	PS3, PSP, 360
LEGO INDIANA JONES: ORIGINAL ADVENTURES	PC, PS2, PS3, PSP, Wii. DS, 360
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	PS3
NINJA GAIDEN 2	360
NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD	DS
RACE DRIVER GRID	PC, PS3, DS, 360
SOUL CALIBUR LEGENDS	Wii
SPACE INVADERS EXTREME	PSP
SUPREME RULER 2020	PC
THE BOURNE CONSPIRACY	PS3, 360
THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN	PC, PS2, PS3, PSP, Wii. DS, 360
THE INCREDIBLE HULK	PC, PS2, PS3, PSP, Wii. DS, 360
TEMMUZ	
FINAL FANTASY IV	DS
SOULCALIBUR IV	PS3, 360



...there will be blood

Bu ayki yazımız aranızdaki delileri ve kana susamışları hedef alıyor. Evet, deliler dedim. Yoksa Kingdom'daki 100 King Richard bayrağının peşinde neden koşasınız ki? O da yetmezmiş gibi bir de neden Damascus'ta 100 Saracens bayrağını toplamaya kalkasınız? Acre ve Kudüs'teki 100'er bayrağı saymıyorum bile. Evet tüm bu bayrakların peşine düştüyseniz bir oyun delisi olmalısınız ve ben şapka çıkarıyorum size. Hatta şapka çıkarmakla kalmıyorum, kendinizi adadığınız bu yola yardımcı olmak üzere 'aa bak şurada da bir bayrak varmış, gördünüz mü?' diyorum.

Ben haritalarla oynaşırken Erce de boş durmadı, tozlu raflardan üzerine 'suikastçinin el rehberi' diye not düştüğü defterini indirdi, anılarını, tekniklerini bir kez daha gözden geçirdi. Sonra da size başarıyla nasıl suikast yapılır, onu anlattı. Çok temiz iş çıkardı sağ olsun, yerde tek bir kan damlası bile göremedim ben. Belki de adamları kestikten sonra temizlikçi tutmuştur, titiz çocuk. Gelecek aya daha sakin bir oyunda görüşmek üzere, farewell!

P.S: Bu satırları yazdığım sırada Simon the Sorcerer 4 piyasaya çıktı. Umarım umutlarımı boşa çıkarmaz da ilk iki oyundan aldığımız o müthiş lezzetin bir benzerini tadarız.

ESER GÜVEN

ASSASSIN'S CREED SUİKAST REHBERİ

ALTAIR'İ ELİNDEN TUTUYORUZ, HEP BİRLİKTE HAFIZA BLOKLARINDA SEYAHATE ÇIKIYORUZ. BAKALIM HANGİ SUİKAST GÖREVİNDE KİMLERİ ÖLDÜRMEMİZ, NASIL ÖLDÜRMEMİZ GEREKİYOR.





Hafıza Bloğu 2 - Damascus Suikasti



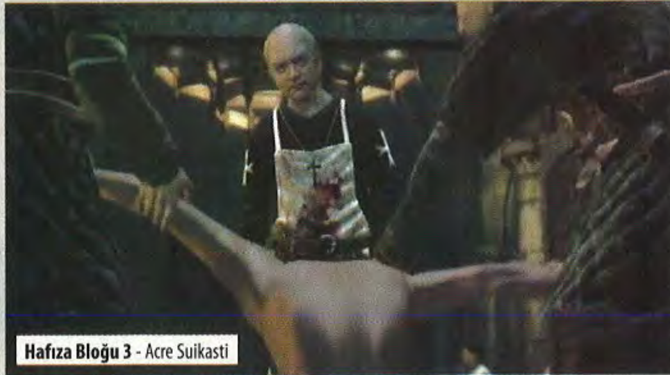


HAFIZA BLOĞU 2

Damascus Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Damascus'un Poor District bölgesinde en az 2 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Büroyu bulup girişi bulamamaktan yakınıyorsanız bir de çatıyı deneyin. Liderle görüştükten sonra masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:
Tamir'in mekânını bulmak için GPS'inizden yararlanın. İlk suikastinizde oyunun eğlencesini yakalamak adına Tamir'in pazarın orta yerinde pazarcılardan birini delik deşik etmesini güzelce izleyin. Fena halde göze batan bir kılığınız olduğu için Blend moduna geçin ve sürahi taşıyan insanlara çarpmadan Tamir'e doğru ilerlemeye başlayın. Hidden Blade'inizi hazırlayın ve Low Profile modundayken Tamir'in arkasından yaklaşıp onu bıçaklayın. Tamir'i öldürmenizle birlikte tüm gözler üzerinize çevrilecek ve şehirdeki korumaların hepsi insan avına çıkacaklar. Böyle bir durumda Blend işe yaramayacağından büroya doğru tabanları yağlamak en mantıklı hareket olacak. Ancak burada devreye fark edilme durumunuz girecek. Ne yazık ki peşinizdeki tüm düşmanları ekmeden ve durumunuzu "Anonymous" seviyesine indirmeden büroya giremiyorsunuz. Bunu yapmak için keşişlerin arasında Blend modunda takılabilir, bankta oturan iki kişinin arasına kaynayabilir, çatılardaki çardaklarda saklanabilir veya saman arabalarında güzellik uykusu çekebilirsiniz. Hangi yolu seçerseniz seçin bir an önce durumunuzu Anonymous yapın ve büroya geri dönerek ellerinize bulaşan ilk kanın karşılığını alın.



Hafıza Bloğu 3 - Acre Suikasti



Hafıza Bloğu 3 - Acre Suikasti

HAFIZA BLOĞU 3

Acre Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Acre'nin Poor District bölgesinde en az 2 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:
Hedefinizin kalesine ulaşmak için her zaman olduğu gibi yine GPS'inizden faydalanın. Doğu duvarının uzak köşesindeki binaya tırmanarak kaleye girin. Eğer çatıya tırmandığınız sırada okçularla karşılaşırsanız, Hidden Blade'inizin marifetlerini konuşturun ve onlardan sessizce kurtulun. Çatılardaki tüm düşmanlar temizlendikten sonra artık aşağı inip videoyu seyredebilirsiniz. Hedefiniz olan Garnier de Naplouse hastalarından biriyle ilgilenirken (?!) siz de zaman kaybetmeden keşişlerin arasına karışın ve Blend moduna geçin. Bu sayede gereksiz yere dikkat çekmekten kaçınmış olacaksınız. Keşişlerle birlikte yürürken Hidden Blade'inizi hazırlamaya başlayın çünkü GPS'inizdeki azalan sayılar Garnier'le aranızdaki mesafeyi gösteriyor olacak.

Keşiş topluluğu Garnier'e ulaştığında hızla gruptan çıkın ve Garnier'in işini bitirin. Bir önceki suikastinizden alışkın olduğunuz üzere tüm gözler birdenbire üzerinize dönecek. Zaman kaybetmeden Free Run moduna geçin ve koşmaya başlayın. Assassin's Creed'in en pis özelliklerinden olan "takılıp düşme" faciasını yaşamamak için kalabalıktan uzak durmaya çalışın. GPS'inizden büronun yerini tespit edin ve oraya yaklaşırken durumunuzun Anonymous seviyesinde olmasına dikkat ederek içeri girin.

Jerusalem Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Kudüs'ün Poor District bölgesinde en az 2 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:
Rich District'in kuzey doğrusundaki büyük binada ikamet eden Talal'ı bulmak için GPS'inizi kullanın. Binayı koruyan 4 yarma olduğu için duvara dayalı merdivenlerden yukarı çıkın.

Yukarıda karşılaşacağınız okçuyu belinden kavradığınız gibi binadan aşağı fırlatın. Karpuz misali yere çakılan okçu yüzünden yarma arkadaşlarınız görev yerlerini terk edecekler. "Fırsat bu fırsat" diyerek merdivenlerden aşağı inin ve az





Hafıza Bloğu 3 - Jerusalem Suikasti

önce korunan kapıdan içeri girin.

Araya video girene kadar GPS imlecinin gösterdiği yönde ilerleyin. Kendinizi birdenbire Talal'la sohbet ediyor olmanın şaşkınlığından kurtardıktan sonra kılıcınızı çekin ve Talal'ın korumalarını birer birer haklayın. Merdivenlerden tırmanıp Talal'ın peşine düşün. Bir merdiven daha çıkarak çatıdaki kovalamacaya katılın. Hidden Blade'inizi hazır ederek Talal'a yaklaşın ve onu sırtından bıçaklayın.
Tüm şehir alarma geçmişken her zaman yaptığınızı yaparak GPS'inizden büronun yerini tespit edin ve oraya yaklaşırken durumunuzun Anonymous seviyesinde olmasına dikkat ederek içeri girin.

HAFIZA BLOĞU 4

Damascus Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Damascus'un Rich District bölgesinde en az 3 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:
GPS'inizdeki imleci takip ederek Merchant King'in mekânına ulaşın. Tüm kapılar korumalar tarafından tutulmuş olduğu için sarayın kuzey tarafındaki binaya tırmanmak zorundasınız. Tepeye ulaştığınızda bir ipe bağlı kalaslar göreceksiniz. Bu kalasların üzerine atladıktan sonra saraya girebilirsiniz.

Saraya girdiğinizde neredeyse her adımınızda Blend kullanın ve kalabalığın arasında kalmaya çalışın. Yarım açık kapıdan geçerek ana avluya ulaştığınızda hedefinizi balkonda göreceksiniz.

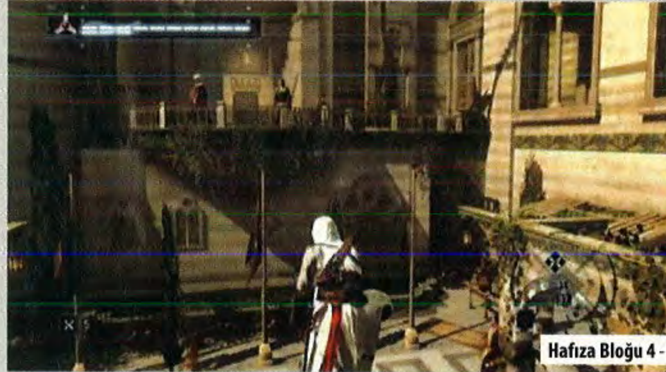
Hedefinizi avlamanın en kolay yolu ne yazık ki en gürültülü yolu olacak. Kalabalığa aldırış etmeden avlunun ortasındaki çeşmenin tepesine tırmanın ve direklere erişebileceğiniz ana kadar çeşmenin solundaki çıkıntıları kullanın. Direğe ulaştıktan sonra hedefinizin bulunduğu balkona atlayın ve kendinizi yukarı çekin. Free Run moduna geçin ve Hidden Blade'i hazırlayın. Sarayın dışındaki sokaklara kadar Abu'l'u takip edin ve yaklaşma fırsatı bulduğunuz anda Hidden Blade'inizi sırtına saplayın. Bu kadar gürültü çıkardıktan sonra saklanmanın anlamı kalmadığı için (mümkünse çatılardan) koşarak büroya doğru harekete geçin.

Büroya sadece "Anonymous" durumda girebiliyor olduğunuzdan, büroya yakın bir saman balyasına ya da çatılardaki çardaklarda saklanın. Korumaların peşinizi bıraktığına emin olduktan sonra büroya girin ve zaferinizi ilan edin.

Acre Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Acre'nin Rich District bölgesinde en az 3 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terkedin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:
William'ın Rich District'in güne-





Hafıza Bloğu 4 - Damascus Suikasti

HARİTALAR

ACRE
MIDDLE DISTRICT



Teutonic Bayrakları
Tapınak Şövalyeleri

ACRE
POOR DISTRICT



Hospitalier Bayrakları
Tapınak Şövalyeleri





Hafıza Bloğu 4 - Acre Suikasti

yindeki mekanına gitmeden önce cebinizde 5 tane fırlatılabilir bıçak olmalı. Eğer yoksa ve kolay yoldan elde etmek istiyorsanız sokaklarda gezen kabadayı kılıklı elemanlardan (ki biz onlara Thug diyoruz) çalmayı deneyebilirsiniz.

Bıçaklarınız hazırsa ve elleriniz de kaşınmaya başladıysa kale kapısına doğru yola koyulabilirsiniz. William ve Kral Richard arasındaki kısa görüşmeden sonra kale duvarının en sol tarafındaki iskeleye doğru ilerleyin. İskeleye tırmanın ve yandaki balkona tutunun. Balkona çıktıktan sonra asılı kalaslara doğru atlayın; oradan da çatıya tırmanın.

Bir sonraki adımınızda kale duvarlarına tırmandıktan sonra karşınıza çıkan 2 okçuda bıçaklarınızı harcamayın. Bunun yerine ilk okçuya doğru hızla koşun ve Hidden Blade'i kullanarak onu haklayın.

Duvarlara yerleştirilmiş gözcü kulelerinin içinden geçerek ilerleyin ve iki kapılı kuleye ulaştığınızda tepesine tırmanarak onu da geçin. Saman arabasına ulaştığınızda eğilin ve duvardan aşağı bakın.

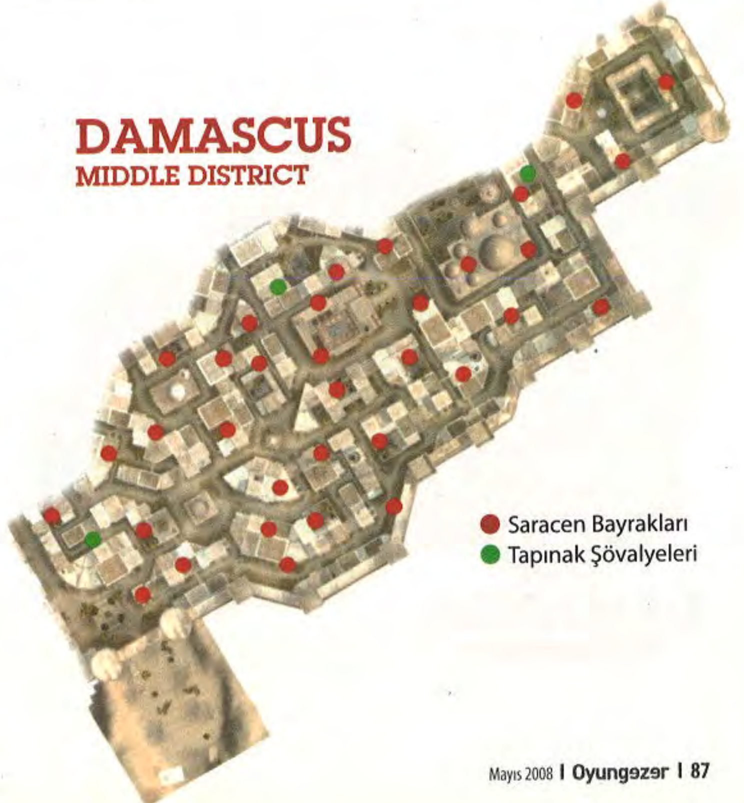
Yanınızda getirdiğiniz bıçaklardan dolayı büyük bir mutluluk duyduktan ve okçuların da mutluluğunuza ortak olmalarını sağladıktan sonra yavaşça duvardan aşağı sarkın. William tam altınızda bulunan masanın yanına geldiğinde ses çıkarmamaya dikkat ederek aşağı inin.

Hidden Blade'inizle kuşanmış olarak hiçbir şeyden haberi olmayan William'ı ortadan kaldırın. Bu ana kadar her şey sessizce halledilmiş olmasına rağmen devamı hiç de öyle olmayacak. Size saldıran düşmanlarınızın eşliğinde kale duvarlarına tırmanmak son derece zor olsa da geldiğiniz kale duvarına tırmanmak zorundasınız. Daha önce üzerinden atladığınız çift kapılı kuleye ulaşıp onu geçtiğinizde güvercinleri görmeye çalışın. Bu kargaşada güvercinle ne işiniz olacağını düşünürken, onların bulunduğu yere doğru koşun ve İnanç Atlayışla-

ACRE
RICH DISTRICT



DAMASCUS
MIDDLE DISTRICT







Hafıza Bloğu 4 - Jerusalem Suikasti

rınızdan birini gerçekleştirin.

Anonymous durumuna kadar saman arabasının içinde kalın. Daha sonra her suikast sonunda olduğu gibi büroya kadar koşun ve eğer durumunuz kritikse, Anonymous olana kadar kötü kokan samanların arasında gizlenin.

Jerusalem Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Jerusalem'in Poor District bölgesinde en az 3 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:
Majd Addin'in gösteri tadındaki idamları düzenlediği, Solomon Tapınağının batı tarafındaki alana ulaşmak için GPS'inizi kullanın. Alana ulaştıktan sonra sürekli Blend halinde olduğunuzdan emin olun ve ortamdaki çelimsiz adamlara pek yaklaşmayın. Korumalar tarafından sıkı bir şekilde gözlem altında tutulduğunuz bu ortamda karışacağınız en ufak bir kavga bile niyetinizi açığa çıkaracağından alanın güney doğusunda bulunan keşişlerin yanına gidin.

Keşiş grubunun arasında dua ederek merdivenlerden çıkın. Majd yakınınızdaki bir mahkumun yanına geldiğinde ona doğru dua ederek ilerleyin ve yaklaşır yaklaşmaz Hidden Blade'inizle işini bitirin. Platformun uzak ucundaki merdivenlerden tırmanın ve büroya doğru ilerlemeye başlayın. Büroya girmeden durumunuzu Anonymous'a çevirin ve 4. hafıza kaydını tamamlayın.

HAFIZA BLOĞU 5

Acre Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Acre'nin Middle District bölgesinde en az 3 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

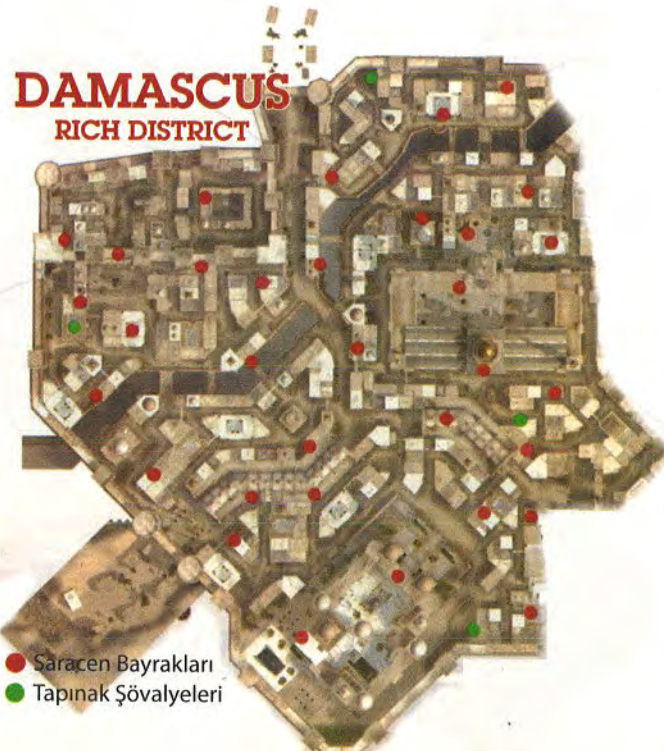
Hafıza Lifi 8 - Suikast:
Göreve çıkmadan önce elinizde bir kaç fırlatılabilir bıçak bulunduğundan emin olun. Middle District'in orta güney doğu kesinlerindeki rıhtıma doğru yola çıkın ve burada toplanmış kalabalığın arasına karışın. Kalabalığın baktığı yöne doğru döndüğünüzde hedefiniz olan Sibrand'la ilk karşılaşmanızı yaşamış olacaksınız. Kalabalık dağılırken Sibrand kafasına boynuzlu bir kask





Hafıza Bloğu 5 - Acre Suikasti





geçirecek ve siz de bunu bir kenara not alacaksınız.
Ortalık yatıştıktan sonra Sibrand özel gemisine doğru yola çıkacak. Arkasından gitmek istediğinizde 3 korumanın rıhtım yolunu kapamış olduğunu göreceksiniz. Sağa doğru dönün ve merdivenlerden çıkın. Bu alan fazla sıkı korunmadığından nispeten rahat hareket edebilirsiniz. Ancak birileri size farkeder gibi olduğunda Blend moduna geçmeniz gereksiz risklerden sakınmanızı sağlayacaktır.



Merdivenlerin en tepesine ulaştığınızda aşağıdaki suda yüzen kayığa atlayın. Her türlü tehlikenin altından girip üstünden çıkan Altair'in kedi gibi sudan korktuğunu hatta suyla temas edince ölesi geldiğini unutmadan dikkatli bir atlayış yapmalısınız. Kayığa bindikten sonra suyu inceleyin ve sudaki babalara basarak bir sonraki kayığa geçin. Yine su fobiniz yüzünden bu kayıktaki sarhoştan uzak durun. Yoksa tek bir yumrukla sizi suya ve ebediyete gönderebilir.

İkinci kayıktan rıhtıma geçin ve buradaki korumayı gözünüze kestirin. Etrafınıza bakındığınızda suyun ortasında duran platformun tepesindeki okçuyu göreceksiniz. Platforma en yakın kayığa geçerek bu mesafeden fırlattığınız bıçaklarınızın okçuyla tanışmasını sağlayın. Rıhtıma geri dönmek yerine kayıktan kayığa geçerek Sibrand'ın gemisine ulaşın. Geminin arka tarafındaki en yüksek babaya atladıktan sonra geminin arkasına tutunun.

Tutunduğunuz yerde, Sibrand'ın gelmesini ve birkaç ok atmasını bekleyin. Bir süre sonra işi bitecek olan Sibrand arkasını dönerek alt güverteye inmek üzere merdivenlere yönelecek. Alt güvertede kendisini bekleyen iri yarı 2 koruması olduğundan, Sibrand arkasını döner dönmez kendinizi yukarı çekin ve Hidden Blade'inizle Sibrand'ta küçük bir delik açın.

Hemen geri dönün ve babalarda zıplayarak kıyıya ulaşın. GPS'inizdeki imleci takip ederek büroya doğru Free Run modunda koşun ve her zaman olduğu gibi saman arabaları sayesinde durumunuzu Anonymous moduna getirerek büroya girin.

Damascus Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:
Damascus'nun Middle District bölgesinde en az 3 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:
GPS imlecini takip ederek hedefiniz olan Jubair Al Hakim'in öğrencileriyle birlikte takılmakta olduğu korkunç isimli "Madrasah Al-Kallasah"a gidin. Binanın tepesine çıkın ve merdivenlerden inin. Avluda yaşanan olayları izledikten sonra Jubair ve öğrencilerinin yakacak daha fazla kitap bulmak için sokaklara akın ettiklerini göreceksiniz.

Hemen fark edeceğiniz gibi haritanızda 6 farklı işaret bulunacak. Bu işaretlerden sadece bir tanesi Jubair'i, diğerleriyse ikiz tadında giyinmiş olan öğrencilerini gösterdiği için biraz zorlanmanız olası. Eğer Sync barınız tamamen doluysa Eagle Vision sayesinde sarı renkte görülen Jubair'i zaman kaybetmeden tespit edebiliyorsunuz. Eğer Eagle Vision kullanacak durumda değilseniz, Jubair'in cübbesine ve yanında taşıdığı cüzdanımsı çantaya dikkat etmelisiniz.

Hafıza Bloğu 5 - Damascus Suikasti

Öncelikle haritanızın en güney doğusunda yer alan hedefe yönelin. Eğer Jubair'i ilk seferde bulabilirseniz ne mutlu size; aksi taktirde denemeye devam etmek zorundasınız. Jubair'i bulduktan sonra etraftaki çatılarda cirit atan okçuları fırlattığınız bıçaklarla indirmeyi ihmal etmeyin. Eğer yanınızda yeteri kadar bıçak yoksa Hidden Blade'de aynı işi görecektir.

Tüm okçular ortadan kalktıktan sonra Jubair'in bulunduğu alana inin. Jubair sizi bir tehlike olarak görme-







Hafıza Bloğu 6 - Jerusalem Suikasti

diği için durumdan huylanmayacak. Ama kapı ağzında bekleyen korumaların olaya karışmasını engellemek için son ana kadar Blend modunda kalmanız iyi olacaktır. Jubair'in yakınına girdiğinizde emektar dostunuz Hidden Blade'in gösterisini yapmasını izin verin. Vakit kaybetmeden Free Run moduna geçin ve eğer tırmanabiliyorsanız binaların çatılarına tırmanın. Tüm suikastlerinizde olduğu gibi büroya yönelin ve durumunuzu Anonymous'a getirdikten sonra büroya girin.

HAFIZA BLOĞU 6

Jerusalem Suikasti

Hafıza Lifi 7 - Bilgi:

Jerusalem'in Middle District bölgesinde en az 3 araştırmayı tamamladıktan sonra şehre gidin ve Assasins' bürosunun lideriyle görüşün. Masadaki tüyü alarak büroyu terk edin.

Hafıza Lifi 8 - Suikast:

Majd Addin'in cenazesi Middle District'in güneyindeki mezarlıkta gerçekleşeceği ve hedefiniz olan Robet de Sable da orada bulunacağı için yeterli miktarda fırlatma bıçağına sahip olduğunuza emin olduktan sonra mezarlığa doğru yola çıkın.

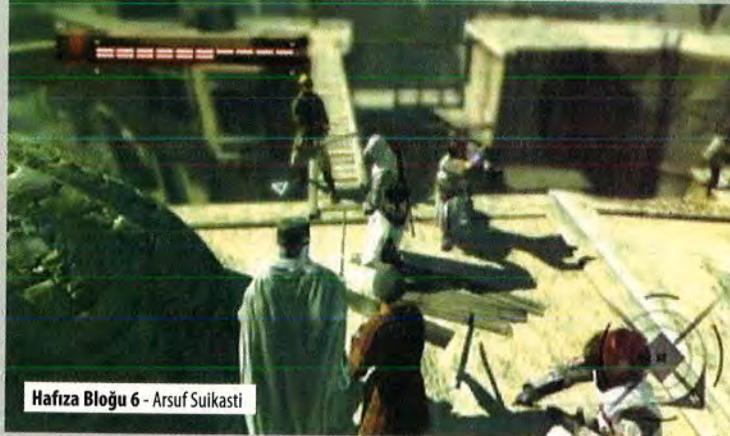
Girişi koruyan 2 koruma olduğundan etraftaki binalardan birine tırmanın ve mezarlığa ulaşarak kalabalığın arasına karışın. Majd Addin'in suikastçisine lanetler yağdırıldığı sırada tüm gözlerin size dönmesiyle küçük dilinizi yutun. İnsan güruhunun "hurra" felsefesiyle kaçıştığı ortamda Robert de Sable ve korumaları yanınıza gelecekler. Hepsiyle anı anda başa çıkamayacağınız için koşarak mezarlık çıkışına yönelin. Merdivenlerden indiğinizde koşmaya devam edin ve karşınıza çıkan merdivenleri kullanarak çatıya ulaşın.

Koşmaya başlayın ve peşinizdekilerle aranızı açmaya çalışın. Bıçaklarınızı hazırlayarak arkanızı dönün ve en yakın düşmanınıza doğru yönelin. Düşmanlarınız çok yakınınıza girene kadar öldürebildiğiniz kadarını bu şekilde öldürün. Bu şekilde devam ederek düşman saflarını olabildiğince azaltmaya bakın. Bu arada çatılardaki okçuları da indirmeyi unutmayın. Saldırganları yeterince azalttığınıza inandığınız an onlarla yüzleşin ve göğüs göğüse çarpışarak işlerini bitirmeye çalışın. Tüm kavga dövüş içerisinde duyacağınız ve Robert'a ait olması mümkün olmayan sesle irkilin ve hemen büroya geri dönerek "abi, Robert, Robert değilmiş" diye bağırın.

Arsuf Suikasti

Fark etmiş olacağınız gibi Arsuf'a doğru yola çıkmak zorundasınız. Arsuf'a vardığınızda GPS imlecini takip ederek Robert'a ulaşmak için ilerlemeye başlayın. Yoldaki barikatla karşılaştığınızda atınızı bırakmak ve yola yaya olarak devam etmek zorundasınız. Karşınıza çıkan kuleye tırmanıp okçuları öldürün ve aşağı inin.

Robert'a ulaşmak için girdiğiniz zorlu yolda karşınıza çıkan tüm düşmanları öldürün. Birkaç ciddi çarpışmadan sonra üzerinize doğru koşan düşmanlardan kurtulacak ve Kral Richard'ın yanına varacaksınız. Derdinizi dinleyen Richard, en adil çözümün Robert de Sable ile yapacağınız dövüş olacağına karar verecek. Ama Robert'ın pek de "delikanlı" olmadığını bir kez daha görecek



Hafıza Bloğu 6 - Arsuf Suikasti





ve öncelikle etraftaki sert çocukları haklamak zorunda kalacaksınız. Tüm Templar tayfası öldükten sonra nihayet Robert'la karşı karşıya geleceksiniz. Oyunun en zor dövüşüne hazır olun! Özellikle yere düştüğünde vurmaya devam edemiyor oluşunuz size zorlayacak olsa da buraya kadar gelirken kazanmış olduğunuz yetenekler ve oyunu bitirme şevkiniz sayesinde Robert'ı alt edeceksiniz.

Ama boşuna sevinmeyin... Oyun daha bitmedi...

HAFIZA BLOĞU 7

Al Mualim

Buraya gelene kadar kaç suikast düzenlediğinizi hatırlıyor musunuz? Merak etmeyin. Al Mualim'le karşılaştığınızda her birini teker teker hatırlama şansına erişeceksiniz.



Hafıza Bloğu 7 - Al Mualim Suikasti

Al Mualim, öldürdüğünüz 9 birbirinden güçlü düşmanı çağıracak ve sizden intikam alabilmeleri için onlara bir şans daha tanıyacak. Tüm düşmanlarınızı alt etmeyi başardığınız en büyük kötüyle karşılaşma fırsatını bulacaksınız: Al Mualim.

Vakit kaybetmeden Eagle Vision moduna geçin ve birçok Al Mualim

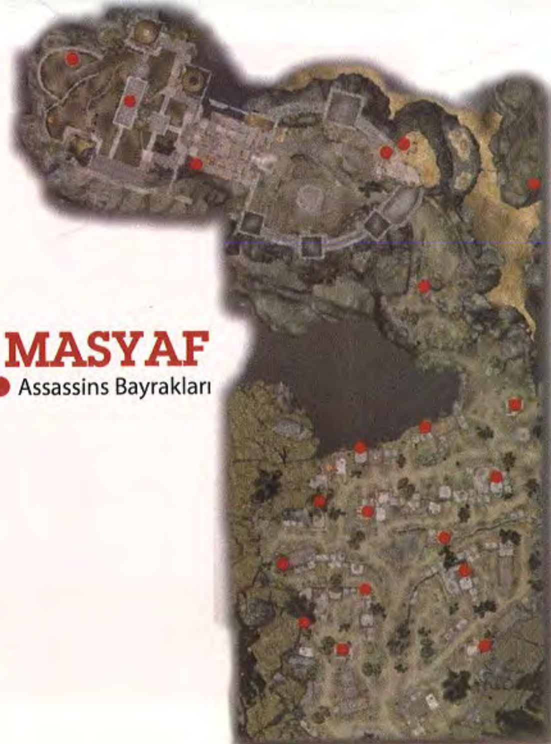


Hafıza Bloğu 7 - Al Mualim Suikasti

Hafıza Bloğu 6 - Arsuf Suikasti







kopyasından hangisinin gerçek olduğunu tespit edebilmek için altın renkli olanı arayın. Ama sakın kırmızı renkli kopyaların size zarar vermeyeceğini sanmayın çünkü veriyorlar. Doğrudan gerçek Mualim'e dalmayı deneyebileceğiniz gibi kopyaları teker teker ortadan kaldırma yolunu da seçebilirsiniz. Açıkçası uzun gibi görünen yol aslında daha kısa. İlk seferde gerçek Al Mualim'i öldürmek için uğraşırken o kadar çok öleceksiniz ki harcadığınız süre kopyalarla uğraşacağınız süreden daha uzun olacak.

Seçeceğiniz yöntem ile gerçek Al Mualim'e ulaştığınız an gerçek dövüşün bir video eşliğinde yeniden başladığı an olacak. Al Mualim'le dövüşün kilit noktası "ilk vuran" olmakta yatıyor. Eğer siz ona vuramadan darbe yerseniz ölürsünüz. Bu yüzden kısa kılıcınızı çekin ve ilk darbeyi vurmaya bakın. Al Mualim'i yanınıza yaklaştırmamak için bıçak fırlatmayı da ihmal etmeyin.

İlk darbeyi vurduktan sonra Sync Bar'ınız dolmaya başlayacak ve bir vuruşta ölme korkusundan kurtulacaksınız. Her bir darbeden sonra ortadan kaybolan ve bahçenin 3 katından birine saklanan Al Mualim'i her seferinde yeniden bulmak ve fırlattığınız bıçaklarla yaralamak zorundasınız. Bir süre sonra Al Mualim ortadan kaybolmaktan vazgeçecek ve sizinle erkek erkeğe yüzleşmek zorunda kalacak. Bu noktadan sonra sadece tek bir darbeyle Al Mualim'in işini bitireceksiniz.



HİLE ARŞİVİ

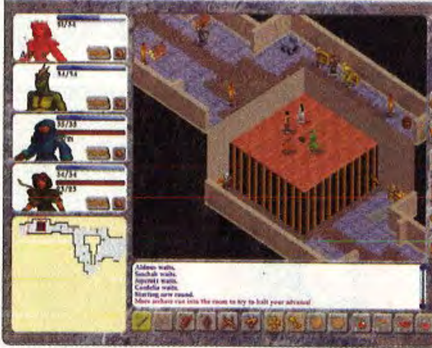
"OYUN OYNAMAKTAN DAHA GÜZEL BİR ŞEY VARSA, O DA OYUNDA HİLE YAPMAKTIR" - NAPOLYON

PC

AVERNUM 5

Oyun içinde her hanqi bir anda Shift + D'ye basarak 'What do you want?' penceresini açın.

Haste, Bleesing, Shiled için: **leetbuffz**
Her karaktere tecrübe puanı verir: **iwanttobestronger**
Mind Effect'leri tedavi eder: **owmybrains**
500 altın verir: **iampoor**



SILENT HUNTER: WOLVES OF THE PACIFIC

Renown (ün)'ü belirleme: Oyuna girin, bir ad tanımlayın ve oyundan çıkın. Documents altından SH4\DataCFG\Save Games\00000000\ altında Career Track dosyasını, Notepad ile açın. Player Current Renown satırını 5000000000.00 yapın.
Gülen yüzler: Radara gidin ve [STR]'ye basın. Radarda birçok gülen yüz görebilirsiniz.



THE EXPERIMENT

Gizli dosyalar için kullanıcı adı-şifre-Code sıralaması:

l.nicholes-euryhmia-arcane, m.zeitfel-memoriam-12345, f.pierre-tyriades-polybius, j.palmer-ud03, a.melik-neuroleptic-success, m.loyd-1141-131451-95, a.leonard-p38-rigour, p.provence-ra-bouillabaisse



FANTASY WARS

Oyun içinde ~ veya ^ tuşuna basarak konsolu açın ve hileri girin.

1000 altın: cheat1000gold
1000 tecrübe puanı: cheat1000exp
Seçilen ünite iyileşir: cheatheal
Tüm üniteler için gölge: cheatshadows
Görevi kazanır: cheatvictory



PS2

NASCAR 08

EA Sports aracını açmak için: Earn Your Stripes modunda **First:EA SPorts Last:Car** yazın.
Tum fantezi araçlarını açmak: Edit Driver kısmında ad olarak **Race ThePack** yazın.



STUNTMAN IGNITION

Ana menüden Extras'a, oradan da Cheats'e girip Kare'ye bastıktan sonra hileleri girebilirsiniz.

Freaky Fast: Slingpoo
Nitro: TheDuke
Ice Wheels: IceAge
Touchable açılır: Imtarex
Vision Switcher açılır: Wearefrozen
Slow-Mo, Cool, Thrill kamera açılarını açar: Hollywood
Constructor modunda Secret Special'ları açar: COOLPROP
Tüm araçlar: randarluv
Tüm hileleri açar: Kungfoopete

SILENT HILL: ORIGINS

Konami Code Accolade (SH4'ten Vincent kostümü): Oyunu en az bir kez bitirin ve oyun içinde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, Daire tuşlarına basınız.



LOONEY TUNES: ACME ARSENAL

Sınırsız cephane: Cheats menüden Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı tuşlarına basınız.

PSP

PATAPON

Tree mini oyun: Mission 2'de Pakapon şapkasını alınız.
Flower mini oyun: Creatures of the Sand'te Zapaton şapkasını alın, yağmuru yağdırın ve mor larvayı öldürün.
Mountain mini oyun: Mission 14'te Kimpon şapkasını alın.
Cooking mini oyun: Gashapon şapkasını Görev 17'de alın.
Smith mini oyun: Search for a Lucky Star'da Kampon şapkasını alın, yağmıyorken avlanın ve yıldızla konuşun, önce siyah yıldızı almanız gerek (şapkalara isim vermeye son verelim kampanyası başlatacağım! - *Sinan*)



TWISTED METAL: HEAD ON

Enerji dolar: Oyun içinde L + R'ye basılı tutun, Üçgen, X, Kare, Daire tuşlarına basın.

Limitsiz silahlar: Oyun içinde L + R'ye basılı tutun, Üçgen, Üçgen, Aşağı, Aşağı tuşlarına basın.

Mega silahlar: Oyun içinde L + R'ye basılı tutun; X, Üçgen, X, Üçgen'e basın.

Silahlar güçlenir: Oyun içinde L + R'ye basılı tutun, Üçgen, Üçgen, Aşağı, Aşağı tuşlarına basınız (eğer ilk seferde olmazsa bir süre tekrar ve tekrar denemelisiniz)

Geçici görünmezlik: Sol, Sol, Aşağı, Aşağı
Geçici kalkan: Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı
Sınırsız cephane: Üçgen, Üçgen, Aşağı, Aşağı, L + R
Dondurucu atak: Yukarı, Aşağı, Yukarı
Napalm atak: Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı

SWAT: TARGET LIBERTY

Hile yazılacak konsolu açmak için; oyun sırasında oyunu dondurun ve L + R + Üçgen + Sol tuşlarına basılı tutun. Açılan pencereye hileleri girebilirsiniz.

Yenilmez olur (Player): Kare, Yukarı, Aşağı, Aşağı, X, Sol, Yukarı, Aşağı.
Yenilmez olur (Officer): Üçgen, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sol.
Yenilmez olur (Siviller): Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sağ.
Sınırsız cephane: Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Sol, Sağ, X, X.
Tüm karakterler açılır: Sol, Kare, Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, Sağ, Sağ.
Görünmez olur (Player): Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol.
Tüm silahlar açılır: X, Kare, Üçgen, X, Kare, Üçgen, Sol, Sağ.



XBOX360

RAINBOW SIX VEGAS 2

TAR-21 Assault Rifle silahı için: Karakterinizin envanterleri üzerinde oynarken RB'ye basılı tutun ve Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, X, B, X, B, Y, Yukarı, Yukarı, Y tuşlarına basın.

Super Ragdoll: Oyunu dondurun ve sağ omuz butonuna basılı tutarak A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y tuşlarına basınız.

Üçüncü şahıs kamerası: Oyunu dondurun ve sağ omuz butonuna basılı tutarak X, B, X, B, Sol, Thumstick Sol, Thumstick Sol, Y, A, Y, A, Thumstick Sağ, Thumstick Sağ.

GI John Doe modu: Thumstick Sol, Thumstick Sol, A, Thumstick Sağ, Thumstick Sağ, B, Thumstick Sol, Thumstick Sol, X, Thumstick Sağ, Thumstick Sağ, Y.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

Ana menüden Extras'ı, sonra Bonus Content'i seçin. Kodları girerek iki görevi de açabilirsiniz.

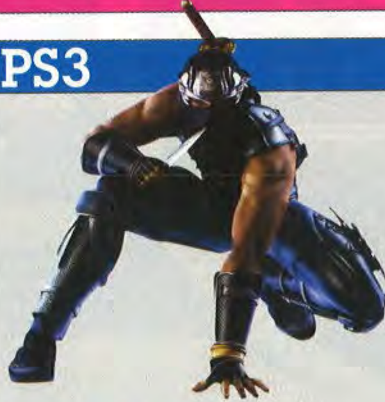
The Villiage'ı Single Player'da açar: sp-village
The Urban Combat'ı Single Player'da açar: sp-street

TWO WORLDS

LB + RB tuşlarına basılı tutarken A'ya basın. Açılan ekranda kodları girebilirsiniz.

Armor of Darkness: Bonuscode 9728-1349-2105-2168
Aziraal's Sword of Fire: BonusCode 9470-4690-1542-1152
Great Shield of Yatolen: Bonuscode 9470-6557-8820-9563
The Great Bow of Heaven's Fury: Bonuscode 9447-1204-8639-0832
Tüm Skill'ler açılır: ec.dbg. skills
Skill puanı ekler: ec.dbg. addskillpoints
X kadar altın ekler: AddGold X
X kadar Param ekler: AddParamPoints
X kadar Exp ekler: AddExperiencePoints XXX
Lockpick yaratır: Create Lockpick
Level Up: ec.dbg. levelup
Harita açılır: ResetFog

PS3



NINJA GAIDEN SIGMA

5 ekstra görevin açılması: Mission mode ekranında Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Kare tuşlarına basınız.

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

10 özel S Class event'e ulaşmak için: Tüm A, B ve C Class'ları en az Bronz ile bitirmelisiniz.

Daihatsu OFC-1 açılır: Tüm Class C yarışlarını bitirin.
MBW Concept 1 Series Tii '07 açılır: Tüm Class B yarışlarını bitirin.
Nissan Skyline Coupe açılır: Tüm Class A yarışlarını bitirin.
Nissan GT-R Proto 05 açılır: Tüm Class S yarışlarını bitirin.
Ferrari F2007 açılır: Tüm A, B, C ve S Class yarışları bitirin.



BURNOUT PARADISE

Kodların aktifleşebilmesi için en az Class A lisansına sahip olmanız gerekmektedir.

Circuit City görünümlü araç için: circuitcity
Wal-mart görünümlü araç için: walmart
Gamestop görünşlü araç için: gamestop
Best Buy görünülü araç için: betbuy
PAL Steel Wheels aracı için: Z891 4K88 IN25 79AA
PAL Gamestop aracı için: B179 8M20 XA09 80FF
Micromania aracı için: H211 1Z99 LZ00 00BB



Wii

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Mii Maç Modu için: Champions Road'dayken training ligini en tepede bitirin.

Klasik Arjentine, Brazilya, İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya ve Hollanda takımlarını açmak için: Hangi takımın klasiğini istiyorsanız, o takımla World Cup'ı kazanmanız gerekmektedir.

WINTER SPORTS: THE ULTIMATE CHALLANGE

Hileleri Challanges menüsünde yapmanız gerekmektedir.

Tüm venue'ler açılır: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı.
Tüm Challange'lar açılır: Sağ, Sol, Ağaı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ

OKAMI

Yenilmezlik: 100 Stray Beats'i toplayın.

999,999 yen: Oyun biterken Credits'ten sonraki ekranda kaydedilmiş dosyadan oyuna başlayın.

TRAINER'LAR

DVD'DE "OYUNBOZAN" BAŞLIĞI

altında bulabileceğiniz bu ufak programcıklar, bizi delirten oyunların hakkından gelmemizi sağlamaya yarayan, sevimli, insan canlısı programcıklardır. Kullanımları ise oldukça basittir. Öncelikle, trainer uygulayacağınız oyunun, trainer'da belirtilen versiyonuna sahip olmanız gerekir. Trainer.exe çalıştırılır, İngilizce varsa bu arada Read Me okunur, hangi tuş hangi hileyi sağlar, o öğrenilir, sonra da oyuna girilir. İlgili tuşa basılır ve hile yapılır.

ORGANİZE SANAYİ



PİYASA KÖTÜ

Sizin keyfiniz iyi, bir sürü güzel oyun çıkıyor üst üste. Bizim keyfimiz iyi, gelen giden ürünün haddi hesabı yok... Ama bu aralar toptancısı olsun, perakendecisi olsun kiminle konuşsam dert yanıyor. Herkesin dediği aynı "Yaprak kıpırdamıyor abi", "boş boş oturuyoruz bütün gün", "valla 2002'den bu yana böyle olmamıştı hiç". Herkesin yüzü nasıl asık anlatamam. Azıcık neşelensinler istiyorum, "ya takma kafana, her sene 2-3 ayımız böyle geçer diyorum". Ama yok vallahi, piyasa öyle kötü ki kimsenin böyle laflara inanası yok. Üstelik bir de "bazı toptancılar yüzer yüzer adam atıyor" söylentileri çıktı! Herkesin neşesi, keyfi iyice kaçtı tabii.

Ama belliydi böyle olacağı, zaten dünya alemin ekonomisi kötü gidiyor, üstüne bir de bu dava meseleleri açılınca tuzu biberi oldu. Herkes çok iyi ürün satmıştı ilk 3 ayda ama Nisan başında bıçak gibi kesildi "çaaat!" diye. Siz kafaya takmayın, bu donanım piyasası aç kaldıkça fiyatı düşer, yine ucuza mal alırız yine bizim avantajımıza. Ama hal gidiş hiç iyi değil, onu da bilin. Bu dava mava açanları görürseniz de sorun bakalım, işinden olan garibanın ailesini onlar mı besleyecek? Haa.. Onların tuzu kuru tabii devlet baba öder tıkır tıkır maaşlarını. Şu avro bulsun üç lira, bakalım donanım piyasasında iş sahibi insan kalacak mı?

TUĞBEK ÖLEK

Organize Sanayi Üretim Alanları

Radeon 4800 ve GeForce 9900 yolda



Ekran kartı piyasası yeniden kızışacak gibi görünüyor. ATI'ın 2900/3800 serileri beklenenden yavaş kalınca Nvidia da işleri rölantiye almış ve yeni modellerini çok fazla zorlamadan piyasaya sürer olmuştu. Ama rivayetlere göre ATI'ın yeni GPU'su RV770 beklenenden çok daha hızlı çıkacak piyasaya ve performans konusunda da bir canavar olacak. Bu rivayetlerin çıkması üzerine Nvidia'nın da hızlandığı ve yeni GPU'su G200'ü planlanandan önce piyasaya sürmeye hazırlandığı iddia ediliyor. Hatta ilk kart olarak da çok başarılı olan 8800 GT'nin devamı olan 9900 GT piyasaya sürülecekmiş.

Şimdiden kartların teknik özellikleri internetin her köşe başında yayınlanmış durumda. Bazıları ilk RV770'lerin iş istasyonları için FireGL olarak çıkacağını iddia ediyor, kimisi Radeon 4800 olarak son kullanıcıya yönelik olacağını. Ancak herkesin hemfikir olduğu nokta ATI'ın bir önceki seride sorun yaşadığı Texture Fill-rate oranının düşük kalması sorununu, doku işlem ve bellek birimlerini iki kat arttırarak çözdüğü ve performans konusunda Nvidia'yı hayli sıkıştıracağı yönünde.

Dediğimiz gibi bunlar henüz söylenti ve firmalardan bir açıklama yapılmış değil. Ancak görünen o ki bu yaz yepyeni tasarımlı ve çok daha hızlı GPU'lar grafik arenasında kapışıyor olacak.

Vista Service Pack 1

VİSTA İLK SERVİS PAKETİNE KAVUŞTU - KAAN ALKIN

Windows Vista için hazırlanan ilk servis paketi tüm gecikmelerden ve ertelemelerden sonra nihayet yayınlandı. Daha önce yayınlanan Vista yamalarını da içeren servis paketi, her zaman olduğu gibi belli güvenlik açıklarını kapatırken, belli başlı birkaç sorunu da ortadan kaldırıyor. SP1'in Türkçe sürümü ise biz bu yazıyı yazarken henüz yayınlanmamıştı.

Paketi bütün olarak indirmek isterseniz ebatı 450MB ama daha önceki yamaları içermeyen 65MB'lık versiyonunu Windows Update ile edinebilirsiniz. Eğer yeni sistem kuracaksanız bütün paketi indirmekte fayda var. Bugüne dek güncellemeleri düzgün takip etmiş olanlarınsa Windows Update'i kullanması daha mantıklı.



Service Pack 1, Vista'nın tüm sorunlarını ortadan kaldırmaktan uzak olsa da önemli problemlerin bir kısmı çözülmüş. Örneğin dizüstü bilgisayarımı ofisten eve getirip ağa bağladığımda sürekli başıma gelen tanımlanamayan ağ sorununu artık yaşamıyorum. Sistemimi de on kere baştan başlatmak zorunda kalmıyorum. Kablosuz ağlarla yaşanan bağlantı sorunlarında ciddi bir azalma var.

Hatalardan çok performansa dikkat çekmek isteyen Microsoft pek de haksız değil. Aynı sabit disk üstünde dosya transferlerinde %25, iki SP1'li işletim sistemi arasında ağ üzerinden dosya transferlerinde de %50'ye varan performans artışı sağlanmış. Yani sistem dahilinde olduğu gibi, ağ üzerindeki hızımız da bir hayli artmış. İşletim sisteminin kapanma süresi kısalırken, büyük resim dosyalarını görüntüleme, dosya sıkıştırma ve benzeri işlemler de performans artışından nasibini almış. Sistemin uyku ve hazırda bekletme modlarından çıkışı da hızlandırılmış.

Yeni servis paketiyle birlikte Vista'nın uyku sorunları da çözülmüş. Uyku modundayken sabit diskin dönmeye devam etmesi ve işlemcinin açık kalması sorunları giderilmiş. Ayrıca Vsync yüzünden ekranın açık





Microsoft Windows xp Service Pack 3

kalması sorunu da yok artık. Kısacası artık uyu dediniz mi Vista mışıl mışıl uyuyor ve haybeden elektrik yakmıyor. Özellikle dizüstü sistemlerde, bilgisayar uyku modundayken şarjı boşalan pil derdimiz artık bitiyor.

Biz oyuncuları en az bunlar kadar ilgilendiren bir gelişme de DirectX 10.1'in SP1'a eklenmiş olması. Sadece Radeon HD serisi ekran kartlarında desteklenen DX 10.1'in henüz bir faydası yok. Ancak sene sonuna doğru çıkan oyunlarda bu yeni sürümü görmeye başlayabiliriz.

WINDOWS XP'YE SERVİS PAKETİ YOLDA

Vista ilk servis paketine kavuşurken, XP için 3. servis paketi yolda. Yeni servis paketi bir aksilik olmazsa 29 Nisan'da yayınlanacak. Paketin büyük bir bölümü daha önce yayınlanmış yamalardan oluşuyor. Performans, güvenlik ve stabilite konularına odaklanan SP3, Vista özelliklerinin hemen hiçbirini XP'ye eklememek için de özen gösteriyor. 2004 yılı Ağustos ayında yayınlanan SP2 ile Windows güvenlik duvarı, internet koruması gibi heyecan verici özellikler işletim sistemine eklenmişti. SP3'teyse Vista'dan devşirme NAP (ağ koruma sistemi) eklentisi dışında bizi heyecanlandıracak bir güncelleme göremedik.

Samsung SyncMaster T220

DENİZLER ALTINDA 20.000 KONTRAST - TUĞBEK ÖLEK

Monitörler söz konusu olunca Samsung durmak nedir bilmiyor. Hep daha iyi bir şeyler üretmeyi başarıyor. Bu aralar yeni televizyonlarının reklamı dönüyor bütün kanallarda (dergimizde de görmüşsünüzdür) ve o reklamlardaki modelin bir de monitör kardeşi var. Samsung 6 serisi televizyonlara tasarım ve özellikler olarak çok benzeyen bu kardeşin ismi Syncmaster T220.

İlginç bir tasarımı var bu monitörün gerçekten, şeffaftan mata, siyahtan kırmızıya doğru değişen bir malzemeden üretilmiş. Benzerini daha önce hiç görmemiştim açıkçası. Samsung bu malzemeyi nasıl üretmiş bilmiyorum, tek bildiğim çok zarif durduğu. Ama diğer yandan da benim zevkime göre biraz fazla janjanlı kaçıyor. Ben daha sade tasarımları mesela piyano siyahı kaplamaları seviyorum. Ama monitörünüz gerçekten farklı ve bir yandan da zarif olsun istiyorsanız iyi bir seçenek T220.

KONTRASTA DOYMUYORUM

SyncMaster T220 tasarımı ile bir ilk olsa da onu asıl özel kılan, görüntü kalitesi. Çünkü T220 ile Samsung kontrast konusunda yeni bir standart belirliyor. Bu 22"lik monitör tam 20.000:1 dinamik kontrasta sahip. Yani kontrast seviyesi piyasadaki diğer kaliteli modellerden tam 10 kat daha yüksek. Bu kontrast rekoru kulağa gerçekten çok hoş geliyor. Ama monitörü bilgisayara ilk taktığınızda bir fark hissedemiyorsunuz. Diğer 22" monitörlerden farklı gözükmüyor. Hatta ilk başta bana "Eee... bu muymuş 20.000 kontrast" bile dedirtti bana. Ama sonra bir oyun ya da kaliteli video açtığınızda işler bir anda değişiyor. Özellikle filmlerdeki fark çok çarpıcı. Parlak ve gölge alanlar iyice belirginleştiğinden sahnelerdeki derinlik çok daha net hissettiriyor kendini. En güzeli siyahlar gerçekten siyah gözüküyor, koyu gri değil. T220'de film izledikten sonra başka bir monitöre geçemiyorsunuz, görüntü çamur gibi geliyor gözünüze. Oyunlarda da benzer bir etki var ama yine de filmlerdeki kadar çarpıcı değil.



Aslında T220 ile gelen yüksek kontrast, büyük bir gelişmenin ötesinde bir devrim. Çünkü LCD televizyonlarla monitörler arasındaki duvarı yıkıyor. Bugüne dek televizyonların monitörlere göre en büyük artısı bu yüksek kontrasttı. Artık görüntü kalitesi olarak monitörlerin, TV'lerden hiçbir eksiği olmadığını söyleyebiliriz. Üstelik SyncMaster T220, televizyonların özelliklerine göz dikerken PC monitörünün artılarını da elden bırakmıyor. Sadece 2ms (GtG) tepki süresine ve Magic Bright 3'e sahip, HDCP destekliyor ve Vista sertifikası var. Üzerinde D-SUB ve DVI girişleri bulunan monitörün kontrol tuşları sağ yan tarafa gizlenmiş. T220'nin diğer bir güzelliği de bekleme modunda sadece 0.3Watt güç harcaması.

SyncMaster T220 kesinlikle nefes kesen bir monitör. Benim için Samsung 226CW'nin yüksek renk gamutu ya da BenQ X2200W'nun SPD teknolojisi halen daha çekici, üstelik tasarımlarını daha çok seviyorum ama bu tasarım bana göre diyorsanız ve monitörden çok sık film izliyorsanız T220 sizin için daha iyi bir seçim olacaktır. İşin güzel yanı, yakında bu yeni T serisinin üzerinde TV-Tuner, HDMI girişi ve hoparlör bulunan 22" ve 24" modelleri de geliyor. Bu modeller hem PC hem PS3 bağlamak için biçilmiş kaftan olacak. Eğer PS3'ünüzü bağlayabileceğiniz bir monitör arıyorsanız kesinlikle bunları bekleyin.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: İlginç tasarım, 20.000:1 kontrast
Eksiler: Tasarım herkese uymayabilir
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 422$ + KDV

Mushkin Enhanced 2x1 GB Kit

BELLEĞİNİZ BOL VE ŞIK OLSUN - KAAN ALKIN

Bellek incelemelerine bir ay ara verdikten sonra, Mushkin 2GB Kit'le kaldığımız yerden devam ediyoruz. Kaliteli bellekler konusunda dünyanın önde gelen markalarından Mushkin. Ne yazık ki ülkemizde pek tanınmıyor. Bunun sebebi geçmişte piyasada bir görünüp bir kaybolmuş olması. Bu sefer piyasada kalıcı olacağını umuyoruz.

Mushkin bellekler 800MHz saat hızında, 5-5-5-12 gecikme sürelerinde, 1.8V ile çalışıyor. Performans olarak sınıfındaki diğer belleklerden aşağı kalır bir yanı yok. Bellekler üzerinde FrostByte soğutucular kullanılmış. Soğutucular metalik görünümleriyle oldukça şık. Isıyı yayma konusunda da oldukça başarılı ama overclock potansiyeli geçtiğimiz aylarda incelediğimiz OCZ ürünleri kadar yüksek değil. Ayrıca ürünün overclock garantisi de bulunmuyor. Normal kullanımda ömür boyu garanti sunan Mushkin bellekler, çok şık bir DVD kutusunda geliyor. Soğutuculu bellekler arasından uygun fiyatıyla sıyrılan Mushkin, fiyat/performans arayan kullanıcılar için oldukça iyi bir tercih.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Ömür boyu garanti, Fiyat/performans oranı
Eksiler: Yok
Üretim: Mushkin www.mushkin.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 55 $ + KDV

Spam 30 yaşında

KEŞKE DOĞMAYAYDIN SPAAMM!

Her halde internetin en can sıkan yanlarından biri spam postalar. Viagra hapları, porno siteler, uzuv geliştiren aletler, ne olduğu belirsiz ucuz ilaçlar... İhtiyacımız olmayan ne varsa her gün posta kutularımıza yağmur gibi yağıyor. Spam filtreleri sağolsun, bu postaları pek görmez olduk artık ama bu yine de günde 120 milyar spam posta yollandığı ve internet trafiğinin önemli bir kısmını işgal ettikleri gerçeğini değiştirmiyor.

İşin ilginç yanı spam internetin kendisinden eski. İlk spam mesajı bundan 30 sene önce ABD ordusu için kurulan ve sonradan internete dönüşecek olan Arpanet'de atılmıştı. Toplam 393 kullanıcıya atılan bir bilgisayar reklamıydı ilk spam. Postayı yollayan Gary Thuerk internetin en büyük keşiflerinden birini yaptığının farkında değildi elbet ve Arpanet yöneticilerinden sıkı bir fırça yemişti. Ancak spam postalar hızla gelişti ve bugün milyar dolarlık bir pazar haline geldi. Gary Thuerk'in mesajı kaç bilgisayar sistemi sattırdı bilinmez ama sonradan spam'in babası olarak tanınıp hayli sükse yaptı ve bu konuda kitaplar bile yazdı.



Creative Zen Stone Plus

BUDİZMİN TEKNOLOJİDEKİ YÜZÜ - KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Çekilir çile değil. İnsanın her geçen ay yeni ürünlerle aklının başından alınıyor olması apaçık haksızlık! Hayır, hepsi de her işi görüyor neredeyse, birini alsan diğerine gerek yok. Ama insanız nihayetinde, hepsinden istiyoruz. Ya da suç bizde değil, ürünün ta kendisinde. Biraz dandik olsanız, biz de daha kolay karar verebilsek?

Geçen ay Creative Zen aklımızı başımızdan almıştı. Bu ay da küçük kardeşi Creative Zen Stone görevi devraldı. Stone'la ilk karşılaşmamda sakinliğimi korumayı becerdim çünkü kutusunda dururken becerileri hakkında pek bir ipucu vermiyordu. Hatta biraz kaba bir görüntüsü olduğu bile söylenebilir. Boyut olarak 2 tane Stone, 1 Zen etmiyor ama Stone, Zen'den biraz daha tombul. Ürünü kurcalamaya başladığınızda ise işler değişiyor. Zen üzerinde köşeli olarak tasarlanan kontrol tuşları, yeni ürün için yuvarlak olarak tasarlanmış. Açma, kapama, menüler arasında dolanma, ses ve diğer tüm ayarları bu kontroller sayesinde rahatlıkla yapabiliyoruz. Kontrol tuşlarının yanında ise ürünü çalıştırana kadar pek renk vermeyen 64x64 OLED ekran yer alıyor. Bu küçücük ekran her türlü ihtiyacımıza cevap veriyor.



EYVAH, BU BAĞIRIYOR!

Video, resim albümü ve ajanda dışında Zen'den eksik kalır yanı yok Stone'un. Radyo dinleyebiliyor, kronometre olarak kullanabiliyor, ses kaydı alabiliyor ve MP3'lerimizin keyfini çıkartabiliyoruz. 2GB kapasiteye sahip Stone'a Zen'deki film ve resimleri düşünce, tüm müzik dosyalarımı rahatlıkla aktarabildim. Eh otobüste film seyretmeyiveririz artık. USB bağlantı noktası ürünün alt panelinde, kulaklık girişi de üst panelde yer alıyor. Ürünün arka paneline baktığımızdaysa, bence Stone'un şu ana dek anlattığım tüm güzelliklerini aşan, en başarılı özelliğiyle karşılaşıyoruz. Burada gördüğümüz ızgara, önce bir şey ifade etmiyor. Ancak kulaklık girişinin yanındaki düğmeye dokunup ekranda "Speaker On" yazısını gördüğümüz anda kulaklarımızı bangır bangır dolduran müzikle kendimize geliyoruz. Nasıl becerdikleri bizi pek ilgilendirmiyor ama Creative gayet kaliteli ve yüksek ses veren bir adet hoparlörü bu ufacık aletin içine yerleştirmeyi başarmış. Sürekli hoparlörü kullansak bile Stone'un pili yaklaşık 9 saat müzik keyfi sunuyor. Şarj için ise USB bağlantısını kullanıyor.

Ürünün kutusundan kulaklık, hızlı başlangıç kılavuzu ve USB kablosu çıkıyor. Müzik dosyalarımızı Stone'a aktarmak için herhangi bir yazılıma gerek duymuyoruz. Ayrıca veri taşımak için de ürünü kullanabiliyoruz. Creative ürünle birlikte kullanabileceğimiz, ayrıca satılan aksesuarlar da üretmiş. Stone'umuzu kol saati gibi taşıyabilmek için kayış seti, anahtarlık gibi ürünleri ayrıca edinebiliyoruz. Siyah olarak gelen Stone'u, alt ve üst kapaklarını değiştirerek renklendirebiliyoruz.

Ebatlarıyla karşılaştırınca Stone'un fiyatı bir hayli uçuk duruyor olabilir. Ancak Creative'in verdiği bu fiyat piyasanın çok üzerinde. Hatta bazı sitelerde bunun yarı fiyatına bile gördüğüm oldu. Sebebini ben de anlamadım, model de farklı gibi durmuyor halbu ki. Gerçi yarı fiyatı yani 75$ bile bu küçük cihaz için pek de hesaplı sayılmaz. Ancak güzel şeyler ne kolay ne de ucuza geliyor. Bu aralar mahvediyorsun beni Creative, sonumuz hayrolsun.



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Küçük, Hafif, Aksesuarlar hoş, Hoparlör çok başarılı
Eksiler: Yok
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Fiyatı: 149$ + KDV

INTEL VE NVIDIA BİRBİRİNE GİRDİ

BU PİYASA İKİMİZE DAR! YA CPU GİDER YA GPU... - TUĞBEK ÖLEK

Her ikisinin ortak rakibi olan AMD'ye karşı iyice yakınlaşmaları ve birbirlerini açıktan desteklemeleri beklenirken Intel ve Nvidia bir anda kanlı bıçaklı oluverdi. Olaylar Şangay'da düzenlenen Intel Developer Forum'da başladı. Intel'in üst düzey yetkilileri gelecekteki işlemcilerin tek başına grafik hesaplamaları yapabileceğini iddia ettiler. Bununla da kalmayıp hem fizik hem de grafik olarak ağır bir demoyu sadece bir Nehalem işlemcisi kullanarak, ekran kartı olmadan oynatabildiklerini gösterdiler. Üstelik birkaç Intel yetkilisi hızlarını alamayıp "gelecekte ekran kartına ihtiyaç olmayacak, işlemciler her şeye yeter" gibi açıklamalar bile yaptı. Bunlar yetmezmiş gibi Intel'in bir süredir geliştirdiği Larrabee kod adlı GPU'sunun tamamen Ray-Tracing destekli olacağı rivayetleri çıkıp bazı sitelerde "Intel, Nvidia'yı süpürecek" gibi haberler yapılınca Nvidia'nın tepesi de atıverdi.

Nvidia'yı yakından tanıyan herkes yeri geldi mi dünyanın en duygusal, yeri geldi mi de en asabi firması olduğunu bilir. Intel'in Şangay şovunun ardından Nvidia'nın CEO'su çıkıp açtı ağzını yumdu gözünü ve Intel'e demediğini bırakmadı. Sözlerine *"Intel hatalı. Çizgiyi aştılar ve söyledikleri şeyler yanlış. 'Nvidia hayatta kalamayacak' diyorlar. 'Grafik konusunda iyiler ama biz grafiği işlemciye yerleştirdik mi o grafikleri sokacak yer bulamayacak' diyorlar."* diye başladı, sonra iyice gaza gelip Larrabee'ye "Laughabee" dedi (Laughabee'yi komik arı diye mi anlarsınız, bir tarafıyla gülmek diye mi size kalmış). Intel'i yeni teknoloji geliştiremeyip aynı Core2 tasarımına durmadan daha fazla transistör eklemekle suçladı, sonra hızını alamayıp Nvidia'yı Ferrari'ye benzetti (Küçük bir not: Dünyada Intel'i en sinir eden kelime Ferrari'dir). Grafik performansı olarak Intel'den 30-40 kat, fiyat/perfomans oranında ise 27 kat daha iyi olduklarını söyleyip, Intel grafik performansını 10 kat artırsa bile yakınlarından geçemeyeceğini söyledi.



DURDUK YERE VELVELE Mİ?

Yılın en büyük patırtısının Intel ve Nvidia arasında çıkmış olması herkesi şaşırttı elbette. Ama bir yandan da iki firmanın karşı karşıya geleceği hissediliyordu. Mesela Intel yakın zamanda en yaygın fizik motoru Havoc'u satın alırken, Nvidia en gelişmiş fizik motoru üreticisi Aegia'yı bünyesine katmıştı. Birisi fazladan çekirdeklerinde oyunların fizik hesaplamalarını yapma derdindeyken diğeri fizik hesaplarını GPU'da çözme hesabındaydı.

Aslında bu kavganın altında yatan sebep teknolojinin geldiği noktada GPU ve CPU'nun birbirine oldukça yaklaşmış olması. GPU'lar artık grafik çizim dışında normalde CPU'ların yapması gereken genel hesaplamaları da yapabiliyor. Mesela hiç işlemci kullanmadan bir işletim sistemini GPU'dan çalıştırmak teorik olarak mümkün. Diğer yandan işlemcilerin çekirdek sayısı arttıkça boş boş duran çekirdeklerin diğer parçaların yerini alması da kaçınılmaz. Kısacası gelecekte CPU ve GPU'dan birinin diğerinin işlerini yapar hale gelmesi ve diğerini bilgisayar kasasından şutlaması mümkün gözüküyor. Hatta kimi otoriteler bunun kaçınılmaz olduğunu düşünüyor.

YA DIRECT-X GİDERSE?

Bu zıtlaşmaya gelmemizin diğer bir sebebi ise geleneksel 3D çizim işleminin ve DirectX'in sonunun yaklaşmış olması. Oyunlarda gördüğümüz 3D grafikler ilk günden bu yana hep aynı metotla çiziliyor ve kökten bir değişiklik gerekliliğini herkes hissediyor. Oyun yapımcıları artık daha gelişmiş bir metoda geçip DirectX kullanmayı bırakmayı ve bu aracı yazılım olmadan donanıma direkt ulaşmayı istiyor. Kavganın sebebi bu çünkü DirectX olduğu sürece GPU ve CPU'nun ne yapacağı zaten belli. İkisinden biri olmadan DirectX bir oyunu çalıştıramazsınız. Ancak DirectX aradan çıkarsa hangi işi GPU'nun hangisini CPU'nun yapacağı tamamen programcıya kalacak ve teorik olarak şu an ikisi de bir diğeri olmadan bütün bir oyunu oynatabilecek yetenekte. Takdir edersiniz ki sabah öten iki horozunuz varsa birini kesersiniz, Intel ve Nvidia da hayatta kalma derdinde olduklarından birbirine horozlanıyor.



RAY-TRACING GELİYOR MU?

Burada tartışmaların yoğunlaştığı diğer bir nokta ise Ray-Tracing. Bu gelişmiş 3D çizim (render) yöntemi oyunların gelecekteki çizim metodu olmaya en yakın aday. Hollywood filmlerinin görsel efektlerde kullandığı sistem de bu. Şu an kullandığımız metoda göre çok daha fazla işlem gücü istediğinden bugüne dek oyunlarda hiç kullanılmamıştı ama ufak ufak Ray-Tracing kullanan demolar yayınlanmaya başladı. Eğer Ray-Tracing'e geçilirse bu CPU, GPU kavgasının iyice hararetlenmesi kaçınılmaz. Çünkü mevcut çizim metodu grafik çizmekten başka bir işe yaramıyor, mesela havada giden bir kurşunun sizi vurup vurmadığını bilemiyor. Bunu hesaplayan başka bir modül var. Bir yapay zeka sizi gördü mü hesaplamak için başka bir modül gerekiyor. Oyun motoru böyle modüllere bölününce de bir kısmının GPU, bir kısmının CPU ile hesaplanması çok doğal. Ama Ray-Tracing bu söylediklerimizin hepsini yapabilecek. Bir yandan sizi ve arkasına saklandığınız kutuyu çizerken, diğer yandan 20 metre öteye çizdiği düşman sizi görebiliyor mu, söyleyecek. Oyunlarda böyle bir gelişmenin oynanışı nasıl kökten etkileyebileceğini bir düşünün. Ama diğer yandan oyun motoru bütün işi yapan tek bir parça haline gelirse aynı anda CPU ve GPU'da çalışması da mümkün değil.

Donanım dünyasında kazanlar kaynıyor. Bütün bu kavga ve gerilim içinde sesi soluğu çıkmayan tek firma ise AMD. Ne de olsa GPU da kazansa CPU da onlar karlı çıkacak, iki büyük rakibinden birinden kurtulmuş olacak. Zaten uzun süredir alttan alta bu konuda çalışıyor, paralel ve görsel bilgi işlem yeteneklerini geliştiriyorlar. Belki de AMD bugünü gördüğü için almıştı ATI'ı en başta.

AKASA FAN CONTROL JR.

YAZ SICAĞINDA KONTROLÜ ELE ALIN - KAAN ALKIN

Kullandığım anakart üzerinde maalesef sadece iki tane fan girişi bulunuyor. İşlemcimin ve ekran kartımın fanları da bu girişleri dolduruyor. Kasanın giriş ve çıkış fanlarını bu durumda ya hiç kullanamıyorum ya da ıvır zıvır aparatlarla güç kablolarına bağlamak zorunda kalıyorum.

Fan Control Jr beni bu dertten kurtarmakla kalmadı, fanların hızlarını da ayarlamama imkan tanıdı. Mini bir ön panelden ibaret olan Fan Control Jr, uzun zamandır kullanmadığım 3.5" disket yuvasına monte ediliyor. Üstünde 3 adet fan kontrolü ve 2 USB girişi bulunuyor. Minik olduğu kadar da sade üstelik. Ön paneldeki ekstra USB girişleri de işime geldi tabii ama beni asıl memnun eden fan kontrolü oldu. Fanlar için elektriği tek bir güç bağlantısından alan Jr, anakartı üzerinde fan giriş sayısı az olanlar için birebir. İşlemci fanımın kendi hız kontrol cihazı zaten vardı ama Jr sayesinde giriş, çıkış ve ekran kartı fanlarımın üzerindeki kontrolü de ele geçirmiş oldum.

Montaj safhası genellikle sancılı olan ön panellerin aksine Jr'ın montajı da oldukça basit. 3 fan, 1 güç ve 1 USB bağlantısını yapıp paneli disket yuvasına 2 vidayla tutturduğunuz anda kullanıma hazır. Sade, basit ve kullanışlı bir ürün olan Jr'ın flyatı da oldukça uygun. Sıcaklar yavaştan bastırmaya başlamışken dizginleri ele almak isteyen kullanıcılar için birebir.

INCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Kolay montaj ve kullanım, 5.25" yuva işgal etmiyor
Eksiler: Yok
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 22$ + KDV



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Creative Live! Cam Notebook Ultra

GÖSTERİN KENDİNİZİ - KAAN ALKIN

Creative, dizüstü bilgisayarların multimedya kalitesini, masaüstü bilgisayarlar seviyesine çıkarmaya kararlı görünüyor. Geçen ay incelediğimiz Xi-Fi ses kartından sonra bu ay biraz daha keyif işi bir ürünle karşınızdayız.

İnternet üzerinden önce yazışmaya sonra da konuşmaya başladığınız dostlarınıza yüzünüzü göstermenin vakti geldiyse tam size göre bir ürün var karşınızda. Live! Cam Notebook'un 1.3 megapiksel kamerasıyla görüntülü görüşmeler yapabilir, resim çekebilir, video kayıt edebilirsiniz. Ayrıca ürünün üstündeki mikrofon sayesinde ekstradan bir mikrofona ihtiyaç duymadan sesli görüşmeler yapabilirsiniz. Yazılım aracılığıyla 5 megapiksele kadar resim de çekebilirsiniz.

Kameranın plastik ayakları oldukça esnek ve dizüstüne sağlam bir şekilde tutunuyor. 240 derece hareket edebilen kamerayı da rahatlıkla ayarlamak mümkün. Ürünün kurulumu herhangi bir USB cihazdan farklı değil. Tek fark, ürünle birlikte gelen yazılımlar. Video ve resim kaydı dışında görüntüye çeşitli efektler eklememizi sağlayan yazılımlar bir yere kadar eğlenceli sayılabilir. Beni en çok eğlendirense hareket algılama özelliği oldu. Hareket algıladığı anda kayda geçen kameranın yanında gelen ve ilginç sesler çıkartarak sizi uyaran program, yazı yazmaya çalışırken sürekli gelip rahatsız eden kedimi durdurmayı başardı. Tek yapmam gereken kamerayı kapıya çevirip hareket algılayıcıyı açmak oldu. Sesi her duyduğunda kaçtı gitti zavallı.

Kutusunda da belirtildiği gibi Live! Cam, mesajlaşma programları ve Skype ile gayet uyumlu bir şekilde çalışıyor. Ancak kamera üstündeki mikrofonun gürültü azaltma becerisi pek yüksek değil. Bunun farkında olsa gerek ki üretici, ürünün kutusuna standart kulaklık mikrofonundan eklemiş. Görüntü kalitesi olarak tatmin edici sayılabilir ama kamerada her daim bir balıkgözü olma eğilimi dikkat çekiyor. Bu da rahatsız edici. Ayrıca fiyatı biraz daha aşağılarda seyretse çok daha iyi bir fiyat/performans oranı yakalayabilirmiş. Olmamış, sağlık olsun.



INCELEME
Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: Beraberinde gelen yazılım, 240 derece hareket kabiliyeti
Eksiler: Renkler silik, Loş ortamlarda başarısız
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Fiyatı: 79$ + KDV

Net Neutrality elden gidiyor



İngiltere'nin en büyük ikinci ISS'i, Virgin Media'nın yeni genel müdürü, geçtiğimiz günlerde Net Neutrality'yi tanımayacaklarını ve parayı kim verirse onun sitesinin daha hızlı açılacağını açıkladı. Hatta bir de utanmadan "Net Neutrality dediğiniz şey palavra" diyiverdi. Peki, ne bu Net Neutrality? Düşünün ki ben size internet bağlantısı veren bir firmayım (TTNet, Smile gibi). Gidip Yahoo ile anlaşma yapıp onlardan para alıyorum, siz Yahoo'ya girmek istediğinizde bütün hızla gönderiyorum siteyi ama Google'a girmek istediniz mi çok daha yavaş açılıyor. Ben daha çok para kazanırken siz kimden para aldıysam onun sitesine yönlendirilmiş oluyorsunuz ister istemez. Bu karışık geldiyse şöyle açıklayayım: Net Neutrality'yi hiçe saymak dolandırıcılıktır, şerefsizliktir, üç kuruş için bilgiye ulaşımı engellemektir. Aman İngiltere çok umurumuzda sanki demeyin sakın. Eğer batılı ülkelerde Net Neutrality elden giderse sıra hızla bize de gelebilir.

OCZ ATV Turbo USB 2.0 Flash Drive

BELLEK İŞKENCE SANATI - TUĞBEK ÖLEK

Geçenlerde bir toplantı için OCZ'nin ithalatçısına gittim. Toplantıda bu kocaoğlan belleği uzun uzun övdüler, efendim çok hızlıymış, çok dayanıklıymış, yabancı bir websitesinde yapmadıkları eziyet kalmamış ama hala çalışıyormuş. Peki dedim ben de, biz de yapalım aynısını bakalım doğru mu söylüyorsunuz. Ofise gelince önce performansını kontrol ettim. Ofisteki diğer USB 2.0 bellekleri topladım, başladım hepsini farklı farklı dosyalarla test etmeye. Hangi dosyayı denersem deniyeyim ATV Turbo en yakın rakibinden en az iki kat hızlı okuyup yazdı (hem de Vista'da).

Baktım hızı gerçekten iyi geçtik dayanıklılık testine. Önce ikinci kattan aşağı attık bir iki kere. Sonra her her seferinde inip almak yorucu olduğundan onun yerine bellek sektirmece oynayıp, çift kale bellek maçı yaptık. Özellikle Erden bayıldı bu işe bütün gün ofiste bellek tekmeleyip, milletin kafasına bellek atıp durdu. Hala çalışıyordu ATV Turbo ama haliyle çok kirlenmişti, bizde alıp onu pırıl pırıl olana kadar yıkadık bir güzel. Çok uzun yıkayınca birazcık su kaçtı kapağından ama yine de çalışmaya devam etti.

Darbe ve suyla yola gelmiyeceğini görünce biz de pişirmeye karar verdik. En büyük ocağı sonuna kadar açıp tavaya attık belleğimizi. Beş dakika harlı ateşte (elektrikli ocakta nasıl har oluyorsa) bir güzel pişirdik. Erden üzerine yumurta kırıcam diye tutturdu ama sonra yumurtayı yemeye kalkar, belleği de yutar diye korktuk izin vermedik. Beş dakika sonunda bakalım çalışıyor mu diye tavadan almaya kalkınca, üzerindeki zincir elimi yaktı. Can havliyle dolaba koştum buz almak için. Ben uf olan serçe parmağımla meşgulken belleği tavada unutmuşum. Artık orda ne kadar kaldı bilmiyorum herhalde bir 5-10 dakika daha kalmıştır (testin ciddiyetine dikkat). Parmağımın acısı geçince aman yemeği unuttum ateşte diye bir koşu gidip aldım. Artık kesin mortu çekmiştir diyordum ki üzerindeki plastiğin dahi bozulmadığını görünce şok oldum. Şu aralar yaptığım herşeyi yaktığımdan kararıp kurumamış bir şey görmek tavada şaşırttı tabii. Ve inanması zor ama ATV Turbo hala çalışıyordu.

Durun şunu övmeden son bir test daha yapalım. Sinaaaan tut! Vuhuuu hedşat! Sinan iyi misin abi, Sinan aç gözlerini, ühü numara yapma gözlerini aç. Serpil koş su getir, Erden ambulans çağır, sedyesi X-Large olsun. Ühüüü uyan, aç gözlerini...





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★

Artılar: Çok hızlı, çok dayanıklı
Eksiler: Çok büyük
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 159$ + KDV

DisplayPort Nedir?

BİR ADIM SONRA - KAAN ALKIN

Yeni geliştirilen bir teknolojiden ne bekleriz? Hayatımızı kolaylaştırması, birden fazla amaca hizmet edebilmesi, geriye uyumlu olması, kolayca geliştirilebiliyor olması... Hele ki bir de evrenselse, yani lisans ücreti ödemeden kullanılabiliyorsa ve dolayısıyla o teknolojiyi kullanacak ürünlerin maliyetini ve haliyle fiyatını şişirmiyorsa, biz son kullanıcılar için o teknolojiden iyisi yoktur. Konumuza bağlayacak olursak; tüm bu güzellikleri bir sepete sığdırabilen beyinler, bu teknolojiye daha yaratıcı bir isim veremezler miydi?

VESA SAĞOLSUN

Resmi olarak 2006 yılında ortaya çıkan DisplayPort, görüntü standartlarını belirleyen VESA (Video Electronics Standarts Association) tarafından geliştirilmiş yeni bir sayısal bağlantı standartı. Tek kablo üzerinden birden fazla görüntü birimi kullanımına imkan tanıyan DP, görüntüleme teknolojilerinin de basitleştirilmesine imkan tanıyor. Aradaki dönüştürücü ve kontrol aygıtlarından kurtulan DP teknolojisinde grafik işlemcisi direkt olarak monitördeki görüntüyü oluşturabiliyor. 192 hHz, 24-bit, 8 kanal seste (6.1444Mbit/s) taşıyabiliyor olması diğer bir artısı. 2560x1600 çözünürlüğe destek veren DP, HDMI'ın aksine sadece tüketici elektroniğini hedef alan bir teknoloji değil. Aksine bilgisayar sistemleri üzerinde yoğunlaşıyor. Teknolojinin 1.1 versiyonu 10.8Gbit/s bant genişliğine sahip. 15 metreye kadar kablo bağlantılarında 1080p'yi (24bpp, 60Hz) yakalayabiliyor. Bütün becerileri yanında lisans ücreti bulunmaması da üreticilerin ilgisini bu teknolojiye çevirmesinde büyük rol oynuyor. Intel ve AMD yanında, Dell, Samsung, Philips, Nvidia, Hewlett-Packard, Lenovo, Molex, Texas Instruments ve daha birçok büyük firma DisplayPort teknolojisine destek veriyor. Geçtiğimiz ay incelediğimiz Palit 9600 GT Sonic DP çıkışına sahip, elimize geçen ilk ürünlerden. AMD'nin 780G çipsetini kullanan DP destekli anakartlar da Nisan ayı başında duyurulmuştu.



Ekran kartları ve anakartlar yolda. Elbette yeni bir standardın oturması zaman alacaktır. Her zaman olduğu gibi DP bağlantı noktasına sahip görüntü birimleri de piyasaya en son düşecek ürünler olacaktır. Dizüstü sistemlerde daha yakın zamanda bu teknolojinin kullanılmaya başlaması olası. Daha yüksek görüntü kalitesine sahip, performansı yüksek ve fiyatı düşük ürünlere yeni bir kapı açıldı. Hadi hayırlısı.



Gamexpert Essentials Pack GS-712

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

PSP'SİNİ SEVENLERE - KAAN ALKIN

Soğutucuydu, ekran kartıydı, monitördü derken elektronik aletlerle boğuşmaktan bitap düşen Organize Sanayi çalışanlarına nefes alma imkanı tanıyan hoş ürünler de çıkıyor karşımıza.

PSP'sini canı gibi seven, yanından ayırmayan, gözü gibi bakan ya da bakmaya çalışan kullanıcılara hitap edecek hoş bir paket hazırlamış Gameexpert. 4 parçadan oluşan Essentials Pack'te ilk göze çarpan elbette ki şık PSP kılıfı. Tasarım olarak gayet sade olan siyah kılıfın sert yüzeyi cihazı çantamızda, cebimizde oraya buraya taşırken oluşabilecek darbelerden koruyacak şekilde tasarlanmış. Pakette ayrıca 4 adet renkli UMD disk kutusu bulunuyor. Deri bilek kayışı ise PSP'mizi Wiimote gibi televizyona çakma ihtimalimiz olmasa bile, olası kazaların önüne geçmek için gerekli.

Pakette en hoşumuza giden parça elbette USB Y kablo oldu. Veri transferi yaparken PSP'mizi şarj etmemize de imkan tanıyan kablo, PSP kılıfının iç kısmında bulunan cebe rahatlıkla sığıyor ve PSP'mizi götürdüğümüz her yere bizimle birlikte geliyor.

Kullanıcının temel ihtiyaçlarına yönelik, oldukça sade paketin fiyatı da oldukça uygun. PSP'sinin değerini bilenlere.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 4 ★★★★

Artılar: Sağlam koruyucu kılıf, Y kablo

Eksiler: Yok

Üretim: Gamexpert www.gamexpert.com.hk

İthalat: Mavishop www.mavishop.com

Fiyatı: 39 YTL + KDV



USTANIN TAVSİYESİ

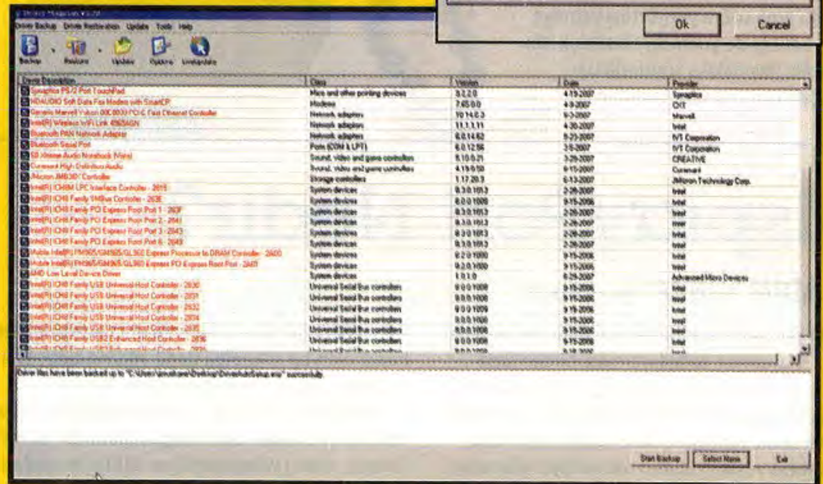
Sürücülerinizi Sağlama Alın, Yarın Tekrar Aramayın!

Donanımınız için gerekli olan sürücüleri bulmak zaman zaman oldukça çileli bir iştir. Özellikle anakartla gelen sürücüleri kaybettiğinizde, anakart üstündeki her parçanın sürücüsünü tek tek bulmanız gerekir. Ayrıca kimi alt seviye ürünlerin sürücü indirebileceğiniz siteleri de bulunmaz. Bazı üreticiler de belli bir süre sonra sürücüleri sitelerinden kaldırırlar.

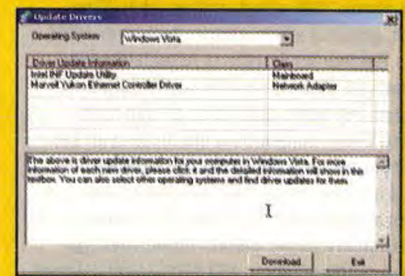
Sürücüleri kurulmuş, tıkır tıkır çalışan bir siteminiz var ama yarın format attığınızda sürücülerle tekrar uğraşmak istemiyorsunuz. Ama sürücülerinizi nasıl yedekleyeceğiniz hakkında da bir bilginiz yok. O zaman hemen OGZ DVD'de Araçlar bölümüne gidiyorsunuz ve DriverMagician (www.drivermagician.com) programını kuruyorsunuz. Bu 15 günlük deneme sürümü ile işimizi görmemiz mümkün.

Kurulumu tamamlayıp programı çalıştırdığımızda sorunsuzca kurulmuş olan ve çalışır durumdaki sürücülerin listesi ekranda beliriyor. Arzu ederseniz sol üst köşede "Driver Backup" menüsünden, "Search All Drivers" opsiyonunu kullanarak tüm sürücüleri tekrar taratabilirsiniz.

Sağ alt köşede yer alan "Select All" seçeneğine tıklayarak bulunan tüm sürücüleri işaretleyebilir ya da sadece yedeklemek istediğiniz sürücüleri tek tek seçebilirsiniz. "Tools" menüsü altında "Options" bölümüne uğrayarak yedekleme türünü seçebilirsiniz. Her donanım için ayrı klasörlere ya da tek bir EXE dosyası olarak topluca yedek almanız mümkün. Yedeklenecek sürücüleri belirledikten sonra yine sağ alt köşede yer alan "Start Backup" sekmesini kullanarak yedekleme işlemine başlayabilirsiniz. Bu noktadan sonra size alınan yedekleri nereye kaydetmek istediğiniz sorulacak. Ardından arkanıza yaslanıp bekleyebilirsiniz.



Programın bir başka başarılı özelliği, tüm sürücüleriniz için güncelleme imkânı sunuyor olması. Ana ekranda yer alan "Update" opsiyonunu kullandığınızda program tüm donanımlarınız için güncel sürücü olup olmadığını kontrol ediyor. Güncel sürücüleri program yardımıyla indirip kurmanız mümkün. Ancak bu özelliği kullanabilmek için programın tam sürümünü satın almanız gerekiyor. Yazılımı satın almayı düşünmüyorsanız yedeklerinizi klasör olarak almanızda fayda var. Çünkü "exe" olarak alınan yedekleri kullanabilmek için yine yazılımın kendisine ihtiyaç duyuluyor.





iPhone'a yeni model

Apple'ın daha çıkmadan olay haline gelen cep telefonu iPhone kendini yenilemeye hazırlanıyor. iPhone süper tasarımı ve kocaman ekranıyla her göreni kendine hayran bıraksa da yeteneksiz bir cihaz olduğu için bir hayli de eleştiri almıştı. Yeni iPhone bu açıkları kapamaya hazırlanıyor, artık telefon 3G desteğine sahip olacak ve adam gibi bir GPS ile donatılacak. Eski modele göre birazcık daha kalın olsa da ne cihazın ne de ekranın ebatlarında ciddi bir değişim yok. Tasarımdaki asıl fark arka yüzeyin artık metal değil piyano siyahı plastikten olması ve biraz daha yuvarlatılmış kenarları.

iPhone'un ülkemize resmi geliş tarihiyle ilgili ise bir haber yok. Ancak yeni iPhone, ABD'de Temmuz ayı gibi çıkacak ve muhtemelen ülkemizde ilk model es geçilip direkt yeni modelle başlanacak. Gerçi bu aralar o kadar çok kişinin elinde iPhone var ki Apple getirmekle uğraşmasa da olur gibi sanki.



İki seneye OLED geliyor

Plasma ve LCD teknolojileri iyice oturdu artık, kalite hayli yükseldi, fiyatlar iyice düştü. Artık herkesin kafasındaki soru, sırada ne olduğu. Bunun cevabı uzun zamandır biliniyor; hem televizyon hem de monitörler için mevcut teknolojilerin yerini alacak olan OLED teknolojisi. Daha parlak görüntü, daha yüksek kontrast ve çok daha zengin renk derinliği sunuyor OLED. Üstelik HDTV Blur sorunu olmadığından görüntüleri de çok daha net. Kendi gözümle gördüğümden gönül rahatlığıyla söylüyorum, rüya gibi bir görüntü... Ve bugünün ekranlarıyla arasında dağlar kadar fark var. Aslında OLED üretimine de başlandı ancak fiyatları el yakıyor. Ufacık OLED ekranlar için bile binlerce dolar ödemek gerekiyor. Ama bu çok uzun sürmeyecek çünkü geçen ay Samsung 2009/10'da LG ise 2011'de yüksek hacimli OLED üretimine geçeceklerini açıkladılar. Yani parası bol olanlar önümüzdeki sene OLED ekran almaya başlarken 2012 gibi yaygın kullanım iyice başlamış olacak. LCD TV'lerin şu anki fiyatlarına kadar gerilemesi ise elbette daha uzun sürecektir.

Gigabyte GA-MA78GM-S2H

HOŞGELDİN 780, HOŞGELDİN HİBRİD - KAAN ALKIN

Crossfire ve SLI teknolojileri hayatımıza girdiğinden beri bellediğimiz hibrid teknolojisi ve hibrid ürünler AMD öncülüğünde piyasada boy göstermeye başladı. Organize Sanayi inceleme merkezine ilk düşen anakartımız ise Gigabyte'tan geldi.

Önce anakartımızın genel özelliklerine bakalım. Ürünümüz şu anda piyasada bulunan AMD işlemcilerin neredeyse tamamını destekliyor. AM2 Athlon 64, Phenom, AM2+ serisi işlemcileri yeni anakartımızla kullanabiliyoruz. Yani dede yadigârı efsane X2 4800+ işlemciniz gibi Phenom işlemcinizi de bu ürünle kullanabilirsiniz. Ürünümüzün üstünde 4 bellek slotu (DDR2 1066), 1 adet PCI Express 2.0 slotu ve 2 adet PCI slotu bulunuyor. Mini ATX anakartımız üstünde, VGA ve DVI çıkışları dışında standart USB, ses vb bağlantı noktalarının bulunduğunu düşününce, oldukça sıkışık olması bekleniyor. Ancak ergonomi konusunda Gigabyte her zaman olduğu gibi yine iyi iş çıkartmış. Arka paneldeki PS2 klavye ve fare bağlantı noktalarının hemen yanına, üst üste gelecek şekilde DVI ve VGA bağlantı noktaları yerleştirilmiş. Bunların yanında HDMI bağlantı noktasını görmek de bizi sevindirdi. S/PDIF ise hemen HDMI'ın yanına yerleştirilmiş. E-SATA bağlantı noktası, USB, ethernet ve ses (7.1+2 kanal) bağlantı noktaları ise PCI Express slotunun az üstüne gelecek şekilde yerleştirilmiş. Üründe kullanılan Realtek ALC889A ses yongası sayesinde kayıpsız olarak Blue-Ray HD medyaların keyfine varabiliyoruz.

Anakartın üst yarısının tam ortasına gelen işlemci slotunun etrafı başarılı bir şekilde boş bırakılmış. Bu sayede istediğimiz soğutma çözümünü kullanmamız mümkün. Güç bağlantısı bellek slotlarının diğer tarafına yerleştirilmiş. Dar kasalarda DVD sürücünüzle biraz itiş kakışa girmeleri olası. Ancak kasamızda en üst 5.25" slota denk gelecek bölüm boş bırakılmış. Bu sorun da böylece ortadan kalkmış. Bellek slotlarına paralel olarak yerleştirilen Floppy ve IDE bağlantı noktaların hemen altına da SATAII slotları yerleştirilmiş. Bu kadar dolu bir ürünün hiçbir özellikten ve ergonomiden feragat etmemesi oldukça hoşumuza gitti.



Gelelim ürünün en önemli özelliğine. 780G çipsete sahip ürünümüzün, entegre (uzun zamandır görmemiştik entegre ekran kartlarını, özlemişiz valla) HD 3200 grafik işlemcisi bulunuyor. Uzun zamandır istediğimiz, CrossfireX teknolojisini anlamlı ve kullanılabilir kılan 780 çipsetlerin bütün olayı da bu zaten. HD 3200 ile, RADEON HD 2400 ve 3400 serisi ürünleri CrossfireX olarak kullanabiliyoruz. ATI SurroundView teknolojisini de destekleyen sistem, 4 ya da daha fazla görüntü birimini bağlayarak kullanmamıza da imkan tanıyor.

AKILLI VE GÜVENLİ

Ürünün adının sonundaki S2 ibaresi de Gigabyte'ın akıllı ve güvenli (safe&smart) teknolojilerini temsil ediyor. Smart, online BIOS güncellemelerini, tek tuşla sürücü kurulumlarını, boot menüyü, sessiz ve güçlü soğutma teknolojilerini işaret ediyor. Safe ise sistem sağlık ve güvenliği konusunda başarılı hizmetler sunuyor. Gigabyte'ın artık alıştığımız yüksek kalitesi ve üretim standartları bu üründe de değişmiyor.

"Crossfire"ın hem kelime hem de teknoloji olarak anlamlı hale geldiği şu günlerde, alınabilecek en iyi ürünlerin başında GA-MA78GM-S2H geliyor demek yanlış olmaz. 780 çipseti yaygınlaştıkça pek çok farklı firma pek çok yeni ürünle karşımıza çıkacaktır. Kullanılan grafik işlemcisinin değişmesi dışında elimizdeki ürüne karşı yapılacak pek bir şey yok. Çünkü firma zaten kullanılabilecek her şeyi bu minik ve ergonomik karta başarıyla entegre etmiş.

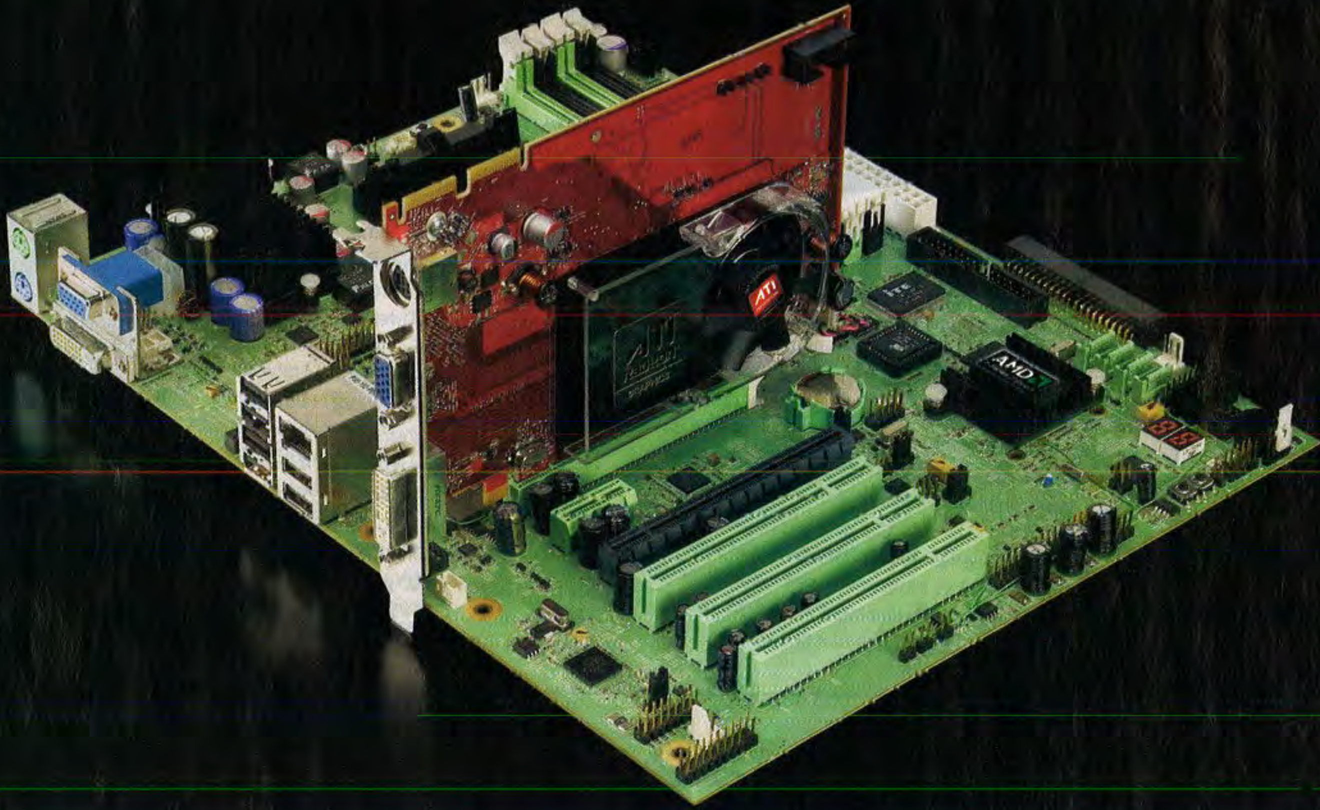


OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Crossfire ve İsteyebileceğiniz her şey
Eksiler: Yok
Üretim: GIGABYTE www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr
Fiyatı: 103$+KDV

TEST ALANI



EKRAN KARTLARI MEYDAN MUHAREBESİNDE YENİ CEPHE: HİBRİD

HİBRİD GELDİ MERTLİK BOZULDU MU? - KAAN ALKIN

Crossfire ve SLI teknolojilerine ilk günden beri pek ısınamadık. Maliyeti iki katına çıkarırken performansa etkileri hep daha az oldu. Hele iki ekran kartına 1200$ verip oyun canavarı yapanlara hep kıl olduk. Tek bir 8800 GTX bütün oyunları gayet güzel çalıştırırken bundan iki tane birden almaya lüzum görmedik. Tamam, bazen iki orta seviye ekran kartını kullanıp daha ucuza üst seviye kartların performansını almak mümkündü ama yine de iki kat elektrik harcayıp, iki kat ısı çıkarmaları canımızı sıkıyordu. Kısacası bu SLI ve Crossfire'ı bir türlü sevemedik biz. Ama ilk günden beri söylediğimiz bir şey vardı: "Üst seviye oyun canavarları yaratmak yerine, alt seviye kullanıcılar için çözümler olarak sunulsa, gerçekten bir işe yarayabilir bu teknolojiler."

Bu konuda ilk atak AMD cephesinden geldi. Uzun zamandır "neden yapılmıyor" dediğimiz entegre ekran kartlarıyla Crossfire, 780 çipsetlerinin duyurulmasıyla hayatımıza girdi. Artık anakart üzerindeki entegre kart ile PCI-E slotuna taktığımız normal ekran kartı, güçlerini birleştirip birlikte çalışabiliyor. Bunun bize faydası ne? Diyelim ki, bir kullanıcı ucuza bir bilgisayar aldı, sistemde de entegre ekran kartı kullanıyor. Eve gelip bu sistemle oyun oynayamadığını fark edince, hallyle gidip bir ekran kartı almak zorunda. Ama o zaman da anakartın üzerindeki ekran kartını çöpe atmış oluyor. Artık bu değişti işte. Entegre ekran kartı alarak hata yaptığını farkeden kullanıcılar, çok ucuza en alt seviye bir ekran kartı alarak sistemlerini oyun oynatabilir hale getirecekler. Tabii bu işin teorisi, kulağa iyi geliyor. Hibrid denen bu yeni teknoloji bize gerçekten oyun oynatabiliyor mu, AMD'nin 780 çipseti bize neler getiriyor, şimdi test edip deneyeceğiz. Hazır 780 çipsetten bahsetmişken onun dizüstü sistemlerdeki kardeşi Puma platformunu ve üç çekirdekli Phenom işlemcileri de kurcalayacağız biraz.

AMD'NİN YENİ GÖZDESİ 780

AMD, 780G serisi grafik işlemcili anakartlarıyla özellikle orta ve alt seviye sistemlerde birinci tercih olma yolunda. Üzerlerindeki Radeon HD 3200 entegre ekran kartı sayesinde, DirectX 10 desteğine sahipler. Gerçi performansları düşük olduğundan DX10 oyunları oynatmaya pek mecalleri yok ama en azından çalıştırdıkları oyunları olması gerektiği gibi gösterebiliyorlar.



Tümleşik ekran kartlarının çoğu, teknolojisi yetmediği için oyunları da adam gibi görüntüleyemiyor, obje ve efektlerde tonla bozulma yaşanıyor. AMD 780G serisin ise böyle sorunları yok. Testler boyunca entegre ekran kartını tek başına kullandığımızda performans yerlerde sürünse bile görüntü kalitesi Radeon ekran kartlarının hiçbirinden farklı değildi.

780G ve üzerindeki Radeon HD 3200'ün en güzel yanlarından biri, tatmin edici HD video oynatabilme yeteneğine sahip olması. Çipsetin üzerinde bulunan Birleşik Video Çözücüsü (UVD) denen özel bir devre, video oynatma sırasında bütün işi üstleniyor. Böylece ne



AMD VE INTEL ÇİPSETLER

ÇİPSET	G33	G35	690G	780G	780V
GPU	GMA3100	GMA X3500	X1250	HD 3200	HD 3100
GPU Saat Hızı (MHz)	400	667	500	500	500
DirectX Desteği	9.0	10	9.0	10	10
OpenGL Desteği	1.5	2.0	1.5	2.0	2.0
Pixel Shader	2.0	4.0	-	4.0	4.0
Vertex Shader	3.0	4.0	-	4.0	4.0
PCI-E	1.0	1.0	1.0	2.0	2.0
HDMI Çıkışı	Yok	Yok	Var	Var	Var
HDMI Ses	Yok	Yok	Var	Var	Var
Minimum Fiyat	93$ + KDV	96$ +KDV	49$+KDV	88$+KDV	-

GPU'nun kendisine ne de işlemciye yük bindirmeden yüksek kalitede HD video izleyebiliyorsunuz. Özellikle televizyona bağlamak için bir Media Center PC hazırlıyorsanız bu çok güzel bir imkân. Çünkü çok ucuza, az elektrik yakıp hiç ses çıkarmayan bir HD video oynatıcı oluşturabilirsiniz. Anakartların üzerinde HDMI çıkışı olduğu için istediğiniz LCD televizyona rahatça bağlayabiliyorsunuz ve HDMI üzerinden ses de iletebiliyorsunuz.

Az elektrik yakma meselesini biraz daha detaylandırmak lazım aslında. Çünkü 780G çipseti 55nm üretim teknolojisiyle hazırlanan ilk çipset ve bu sayede enerji tasarrufu konusunda da sağlam bir adım atıyor. GPU'nun da bulunduğu kuzey köprüsü tam yükte bile sadece 11.4 Watt güç harcıyor. Bu anakarta bir de 45 Watt'lık çift çekirdek bir Athlon taktınız mı toplamda 100 Watt'ın altında güç harcayan ve koçlar gibi HD video oynatan bir bilgisayar kurmuş oluyorsunuz.

Bunlar çok hoş özellikler ve açıkçası hem alt seviye kullanıcılar hem de medya bilgisayar kurmak isteyenler için 780G'yi öncelikli tercih haline getiriyor. Ama bizi öncelikli olarak ilgilendiren, yeni 780G çipsetin ve hibrid Crossfire'ın oyunlardaki performansı ve daha da önemlisi fiyat/performans oranı. Bu yüzden ufaktan testimize doğru yönelelim ve hibrid sistemlerin hem performans hem fiyat olarak ne kadar avantaj sağladığını görelim.

TEST SİSTEMİ

Ekran kartı ve işlemci testlerimiz boyunca bizleri yalnız bırakmayan cânım test sistemimizi biraz dağıtmak zorunda kaldık. 780G çipsetli anakartımız, Sapphire tarafından gönderilen ve Organize Sanayi bölgesine ilk giriş yapan 780G olma özelliğini taşıyan PI-AM2RS780G oldu. Tümleşik HD 3200 grafik işlemcisini BIOS ayarlarına girerek sistem belleğinden 512MB çalacak şekilde ayarladık. Hibrid Crossfire özelliğini kullanmak içinse yine Sapphire'in 512MB DDR2 Radeon HD 3450 ekran kartını kullandık. Hibrid sistemin diğer sistemler karşısında performansı konusunda bir fikir sahibi olabilmek için Sapphire 512MB DDR3 Radeon HD 3850 ekran kartımızı da teste dahil ettik. Bileşenler kökünden değiştiğinden testte elde edeceğimiz sonuçları büyük ekran kartı testimizle karşılaştırma şansımız olmayacak. Radeon HD 3850'nin bu testteki performansı, hibrid sistemlerin genel tablonun neresine denk geldiği konusunda bir fikir sahibi olmamızı sağlayacak. Küçük bir hatırlatma; hibrid sistemler sadece Hybrid CrossfireX ibaresi taşıyan Radeon HD 2400 ve 3400 serisi ürünlerle kurulabiliyor. Çipset yaygınlaştıkça ve geliştikçe daha güçlü ürünlerle hibrid yapma şansı bulabiliriz.

Sistemimizde bellek olarak diğer testlerimizde de kullandığımız, OCZ Reaper HPC PC2 8500'i (2x1GB kit, 5-5-5-15, 800MHz) tercih ettik. Güç kaynağı olarak High Power Rock Solid 1000 Watt yine birinci tercihimiz oldu. Phenom kıtlığı çekilen ofisimizde test günü en hızlı AMD işlemci olan Athlon 64 X2 6000+'ı kullandık. Ama bu alt seviye kartlar için daha iyi bir işlemci kullansak da, ekran kartı darboğaz yaptığı için skorlar farklı çıkmayacaktı.

TEST PLATFORMU

Windows Vista Ultimate işletim sistemimizi kurup yamamakla işe başladık. İlk test sürüşlerinde sistem birkaç kez çöktü. Maviyle yetinmeyip bir de kırmızı ekran verince kuralımızı bozma ihtiyacı duyduk. Zaten daha önceki testlerimizle ciddi bir karşılaştırma yapma şansımız yoktu. Bu yüzden işletim sistemimiz için mevcut tüm yama ve güncellemeleri kurduk. Böylece çökme ve mavi (ve hatta kırmızı) ekran sorunlarından da tamamen kurtulduk.

Test oyunlarımızı yine *World in Conflict, Unreal Tournament 3, Crysis, Call of Duty 4* ve *Company of Heroes* olarak belirledik. Oyunların kurulumlarını ve yamalama işlemlerini tamamladıktan sonra diskimizi birleştirdik ve ilk test sürüşlerine başladık. Bu ilk deneme turlarında *Company of Heroes* hibrid sistemde çalışmayı reddedince, bu oyunu testten çıkartmak zorunda kaldık. Üst seviye ürünlerde kullandığımız oyunların ayarlarını biraz aşağıya çekmeyi uygun gördük. Çözünürlük olarak 1024x768, detay seviyesi olarak "High" belirledik. Testlerde FSAA ve AF kullanmadık. Zaten alt seviye olan kartlarını yüksek çözünürlükte süründürmenin bir anlamı yoktu.

CRYSIS

Geçtiğimiz yılın sonunda sistemleri en çok kastıran, alt seviye ekran kartlarıyla yaptığımız testlerde bizleri de sıkıntıdan patlatan *Crysis*'i testin en başına almayı uygun gördüm. Hazır enerjim varken uzun bekleme süreleri sırasında uyuyakalma ihtimalim de böylece ortadan kalkmış oldu. *Crysis Benchmark Tool* ile gerekli ayarları yapıp testi başlatmak oldukça kolay. Ancak düşük seviye ekran kartlarında o testin bir sona ulaşması da bir o kadar zor. Yüksek detay seviyesinde ve *gpu_benchmark* demosu ile gerçekleştirdiğimiz testin her saniyesi ezberime kazınmış durumda. *Crysis*'i benden daha ayrıntılı bilen bir kişi bile yoktur herhalde. Çünkü görüntü aksa da kare kare ilerlese de başında oturup izliyorum aylardır.

CRYSIS (v1.1)

EKRAN KARTI	1024x768
SAPPHIRE RADEON HD 3200 512 MB DDR2	3.87
HIBRID SAPPHIRE RADEON HD 3450 512 MB DDR2	6.48
SAPPHIRE RADEON HD 3850 512 MB DDR3	35.54

Sadece entegre ekran kartıyla 3,87 saniye/kare gibi bir skor yakaladığımız oyunda, hibrid sistemde performansın %40,2 arttığını gördük. AMD'nin basın bültenlerinde belirttiği oranda bir performans artışı görmek sevindiriciydi. Düşük çözünürlük ve FSAA ve AF gibi özelliklerin kapalı olması elbette, Radeon HD 3850'mizi uçurdu. Ortalama 35,54 saniye/kare gibi bir sonuç elde ederken, hibridle arasındaki per-



AMD 780G çipseti hem HDMI hem Display Port kullansa da Sapphire D-SUB ve DVI girişlerini kullanmayı tercih etmiş.

formans farkı %82 oldu. Maliyetler konusuna değinirken, uçurum gibi görünen bu farkların aslında ne anlama geldiğini tam olarak göreceğiz.

Artık piyasaya çıkan anakartların çoğu MiniATX formunda. Bu küçük karta sığan 4 DIMM, 6 SATA, 10 USB 2.0 ve 2 PCI yuvası herkes için yeterli.

CALL OF DUTY 4

Size binlerce kez ve ballandıra ballandıra nasıl da yağ gibi çalıştığını anlattığımız *Call of Duty 4*, sonunda kasılacağı bir sistem buldu. Diğer oyunlara göre performans nispeten iyi olsa da entegre sistemlerde *CoD4*'ün bile çalışmadığını görmüş olduk.

CALL OF DUTY 4 (v1.4)

EKRAN KARTI	1024x768
SAPPHIRE RADEON HD 3200 512 MB DDR2	14.7
HIBRID SAPPHIRE RADEON HD 3450 512 MB DDR2	26.1
SAPPHIRE RADEON HD 3850 512 MB DDR3	73.2

Daha önceki testlerde kullandığımız demoyla, sadece entegre ekran kartıyla yaptığımız testlerde ortalama 14,7 saniye/kareyle pek de parlak olmayan bir skor çıktı karşımıza. Elbette oldukça düşük olan ekran kartımızla bundan daha iyisini beklemiyorduk. Yüzümüzü güldüren yine hibrid sistemle %44 daha fazla performans elde etmemiz oldu. Hibrid sistemle kabul edilebilir saniye/kare oranlarında oyunu fazla takılmadan oynayabilmemiz de oldukça iyi. Radeon HD 3850 ile hibrid arasındaki fark da bu oyunda %65'e kadar geriledi. Oyunun grafik ayarlarında çift ekran kartıyla ilgili bir ayar bulunuyor. Açık ve kapalı arasında bir performans farkı yok ne yazık ki. *Call of Duty 4* performansı çok parlak olmasa da yakın tarihte çıkan bu muhteşem oyunu hibrid bir sistemde rahatça oynayabileceğimizi öğrenmek, platformla ilgili artılar hanesine bir çizgi daha çekmemizi sağladı.

WORLD IN CONFLICT

Oyunlarda detay seviyesi olarak yüksek, yani "High" seçtiğimizi belirtmiştim. Ancak *WiC*'te ayarları bu detay seviyesine getirdiğinizde FSAA ve AF, otomatikman 2x olarak açılıyor. Benzer bir test gerçekleştirecekseniz bu ayarları benchmark'ınızı çalıştırmadan önce kendiniz kapatmalısınız. Ayrıca oyunda ayar değişikliği yaptıktan sonra çıkan bilgi kutularına da dikkat etmeyi unutmayın. Çünkü belli ayarları değiştirdiğinizde oyun DirectX 9 ve 10 arasında geçiş yapabiliyor. Bize ilgilendiren, DirectX 10'da çalışması.

WORLD IN CONFLICT (v1.004)

EKRAN KARTI	1024x768
SAPPHIRE RADEON HD 3200 512 MB DDR2	4
HIBRID SAPPHIRE RADEON HD 3450 512 MB DDR2	5
SAPPHIRE RADEON HD 3850 512 MB DDR3	32

Ayarları minimuma getirdiğimizde rahatlıkla çalışmasına rağmen, test ayarlarında entegre kartımız ortalama 4 saniye/kare gibi bir performansla çıktı karşımıza. Hibride geçtiğimizdeyse performans 1 saniye/kare, yani %20 artış gösterdi. Radeon HD 3850'miz ise 32 saniye/kareyle hibridden %85 daha iyi performans verdi. *World in Conflict*'in kendi benchmark aracı için tekrar tekrar şükranlarımızı sunmayı da unutmadık bu arada.

UNREAL TOURNAMENT 3

Testimizin son oyunu *UT3*'ün test süreci nispeten sorunsuz geçti. Önceki testlerde olduğu gibi *UT3* benchmark aracımızı kullanmaya devam ettik.

UNREAL TOURNAMENT 3 (v1.1)

EKRAN KARTI	1024x768
SAPPHIRE RADEON HD 3200 512 MB DDR2	15.25
HIBRID SAPPHIRE RADEON HD 3450 512 MB DDR2	16.25
SAPPHIRE RADEON HD 3850 512 MB DDR3	76.97

Ctf_bot haritasını kullanarak yaptığımız testlerde tümleşik ekran kartımız 15,25 saniye/kare ile testteki en yüksek değerlerine ulaştı. Ancak hibrid için kullandığımız Radeon HD 3450'yi eklediğimizde en düşük performans artışını yine bu oyunda yaşadık. Entegreyle hibrid arasındaki performans farkı sadece %7'ydi. Radeon HD 3850 hibridden %79 daha iyi performans gösterdi. %7 gibi düşük bir fark çıkması elbette oyunun kendisinden kaynaklanıyor. Her oyun her sistemi aynı şekilde kullanmıyor. Aslında tüm bu testleri yaparken merak ettiğim CrossfireX bir sistemle ne kadar performans artışı sağlayabileceğimizdi.

HİBRİDLİ Mİ HİBRİDSİZ Mİ?

Test sonuçlarındaki rakamlara bakıp hayal kırıklığına uğramasın kimse. 780G'nin grafik işlemcisi HD 3200'ün harikalar yaratmasını ya da HD 3450'yle yan yana gelip tozu dumana katmasını beklemiyorduk zaten. Burada dikkatinizi çekmek istediğim ilk nokta; Crossfire ve CrossfireX teknolojilerinin artık sorunsuzca çalışıyor olması. Test sistemini kurarken ve tümleşik ile hibrid arasında geçiş yaparken hiçbir sorunla karşılaşmadık. Dahası sisteme hibrid destekli bir kart ekleyip başlattığımızda, işletim sistemimiz direkt olarak ikinci kartı tanıdı ve ATI Catalyst sürücüleri Crossfire özelliğini otomatik olarak aktif hale getirdi. Bu noktaya kadar ve bu noktadan sonra da sistem sorunsuz olarak çalışmaya devam etti. Bu da demek oluyor ki sürücüler artık oturdu ve kullanıcılar yazılım eksikliğinden ya da hatalarından dolayı sistemlerini düzgün çalıştırmak adına türlü cambazlık yapmak zorunda kalmayacaklar.



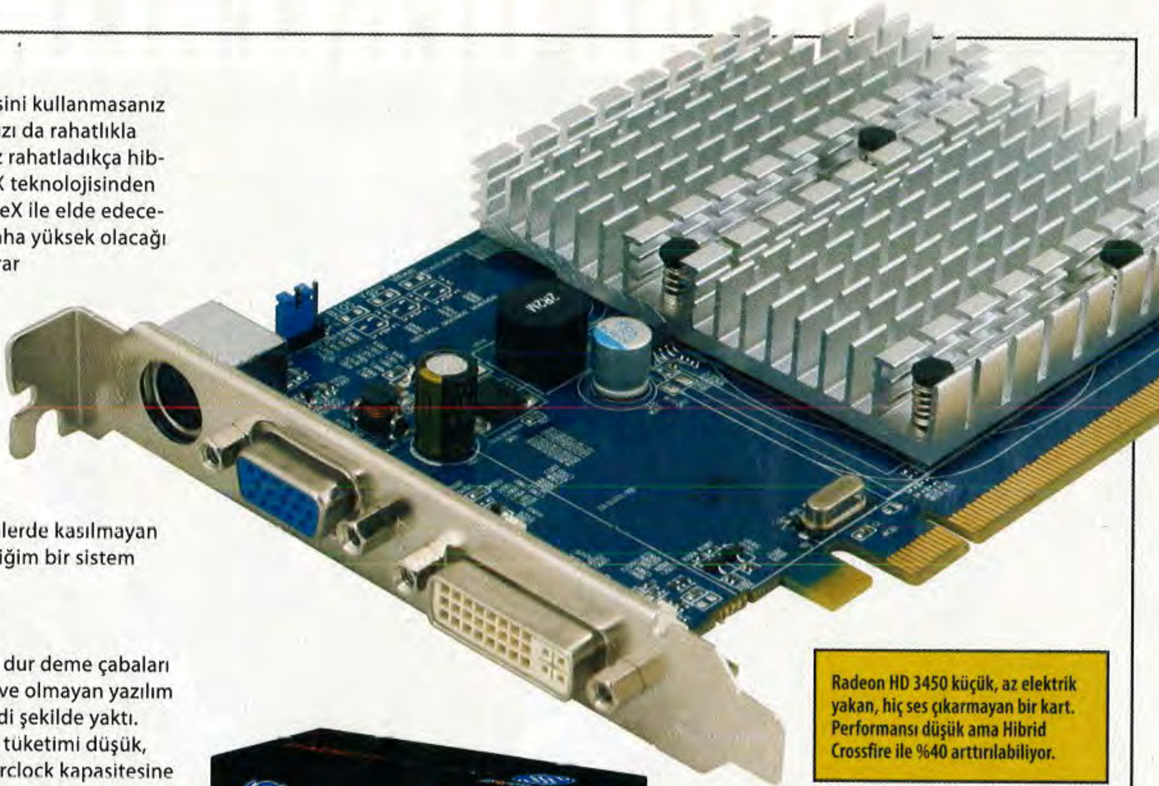
Piyasaya yeni düşen 780G'ler fiyat olarak oldukça uygun. HD ve multimedya becerileri de oldukça iyi. Dolayısıyla değerlendirme yaparken sadece oyun performansını değil, multimedya becerilerini de ele almak gerekiyor. Ayrıca testte kullandığımız HD 3450'nin fiyatı 40$'ın altında. Yani CrossfireX çözümler aramak artık uçuk kaçık bir iş değil, hatta gayet mantıklı da olabilir. ATI Surround View teknolojisi de böylece son kullanıcılar için daha kolay ulaşılır hale geliyor. Testte kullandığımız Sapphire anakartımız üstünde hem VGA hem de DVI bağlantı noktaları vardı. HD 3450'yi de eklediğimizde 4 bağlantı noktamız Surround View için kullanıma hazır hale geldi.

HESAP KİTAP İŞLERİ

Yazıyı hazırlarken online mağazaları şöyle bir dolaşıp fiyatları gözden geçirdim. Bulabildiğim en ucuz HD 3850, 139$ + KDV. En ucuz 780G çipset anakart 88$ + KDV, en ucuz HD 3450 ise 40$ + KDV. Demek istediğim bir HD 3850 fiyatından daha azına hibrid bir sistem oluşturabilirsiniz. 780G çipsete sahip

TEST ALANI

anakartlarla grafik işlemcisini kullanmasanız bile diğer tüm ihtiyaçlarınızı da rahatlıkla görebiliyorsunuz. Bütçeniz rahatladıkça hibridi geliştirebilir, CrossfireX teknolojisinden yararlanabilirsiniz. CrossfireX ile elde edeceğimiz performansın çok daha yüksek olacağı da açık. Elbette burada karar kullanıcının. Ucuz yollu bir anakart ve orta sınıf bir ekran kartıyla 780G çipsetli bir anakart ve CrossfireX çözümü arasında seçim yapmak cidden zor. Oyunları detay seviyelerini sonuna kadar çekerek oynayamasam bile HD filmlerde kasılmayan Surround View kullanabildiğim bir sistem kesinlikle ilgimi çeker.



Radeon HD 3450 küçük, az elektrik yakan, hiç ses çıkarmayan bir kart. Performansı düşük ama Hibrid Crossfire ile %40 arttırılabiliyor.

İLERİYE DOĞRU

ATI ve AMD'nin kötü gidişe dur deme çabaları ortada. Düşük performans ve olmayan yazılım desteği firmanın canını ciddi şekilde yaktı. Ancak son atılımlarıyla güç tüketimi düşük, uygun fiyata ve yüksek overclock kapasitesine sahip ürünlerle piyasa paylarını artıracak gibi görünüyorlar. Yeni ATI grafik işlemcisi RV770'in gelmesiyle ortalık kızışacak. Ön gördüğümüz gibi ATI Nvidia'yı sıkıştırabilirse, kısa sürede daha düşük fiyatlara daha performanslı ürünlere kavuşmamız olası.

CrossfireX cephesinde de yapabileceğimiz yorum hemen hemen aynı. Bugüne kadar ne performans ne de maliyet olarak ilgimizi çeken Crossfire teknolojisi, sonunda anlam kazandı. Minimum maliyetle %40'tan fazla performans artışı oldukça iyi. AMD'nin platform diye zorlaması da artık boşuna değil. Çünkü 780G'nin tek marifeti, entegre bir ekran kartına sahip olması değil. Ekstra kart/parçalarla dahil etmek zorunda kaldığımız hemen her türlü bağlantı noktası platforma dahil. Sistemlerin fiyatlarını en az bir anakart fiyatı kadar aşağıya çekiyor olması da cabası. En hızlı değil belki ama en işlevsel diyebiliriz. Yeni işlemcilerin fiyatlarının düşmesiyle birlikte canavar bir oyun sistemi olmasa bile canavar bir multimedya sistem için en uygun platform olacağına kesin gözüyle bakabiliriz.



ÜÇ ÇEKİRDEKLİ İŞLEMCİ DEVRİ

AMD'den gelen tek yeni haber 780G değildi. Sağolsunlar, çağırdılar, ağırladılar ve uzun uzun anlattılar. AMD, Phenom X3 8000 serisi işlemcilerini görücüye çıkarttı. Çift çekirdekli işlemcileriyle aynı frekanslarda ancak daha yüksek performansa sahip olan yeni ürünüyle AMD, işlemci piyasasında rakibinden farklılaşmaya çalışıyor. Çok çekirdekli işlemcilerin piyasayı ele geçirdiği ancak yazılım desteği olmadan performansa ciddi bir etkisi olmadığı düşünülürse, ara bir ürünle, düşük fiyata performanslı ürünler AMD'nin pazar payını arttırmasında mutlaka etkili olacaktır. Elbette kesin bir yargıya varabilmek için Türkiye fiyatlarını görene kadar beklememiz gerekiyor.

780G çipsetlerle birlikte sunulan X3 işlemciler Full HD ve yüksek oyun performansını düşük fiyatlara sunmayı hedefliyor. 780G'de daha önce bahsettiğimiz gibi video uygulamalarıyla ilgili hesaplamalar işlemciden alınıp, bu hesaplamalar için daha uygun olan grafik işlemcisine yükleniyor. Böylece sistemin genel performansı olumlu yönde etkileniyor. Güç tüketimi konusunda iddialı olan AMD, yeni platformuyla bu konudaki liderliğini sürdürmeye devam ediyor.

Piyasada şu anda 3 adet X3 bulunuyor. AMD Phenom X3 8450 (2.1GHz), 8650 (2.3GHz) ve 8750 (2.4GHz). Şu anda aynı frekansta çalışan 4 çekirdekli AMD işlemcilerle neredeyse aynı fiyata sahip ürünlerin fiyatlarının yakın zamanda düşmesi bekleniyor. Ayrıca yılın son çeyreğine doğru daha yüksek frekanslı X3 işlemcileri de görebileceğiz. En azından bize söylenen bu. 780G ile hedeflediği başarıyı yakalaması durumunda AMD, X3 işlemcilerinin dört çekirdekli işlemcilerinden daha fazla ilgi görmesini bekliyor. X3'ün gelişiyle maliyetlerini de düşüren AMD'nin Nvidia ile Intel arasındaki çatışma sonuçlanana kadar rahat bir nefes alması muhtemel. Maliyetlerin düşme sebebi ise "yield" olarak tabir ettiğimiz, yani performans ve tek çekirdeği sorunlu ya da testleri geçemeyen işlemcilerin X3 olarak değerlendirilmesinden kaynaklanıyor.

PUMA

AMD cephesinden gelen bir diğer heyecan verici haberse "Puma" kod adını taşıyan dizüstü platformunun yakın zamanda görücüye çıkacak oluşu. 780G'den çok farklı olmayan 780M çipsetini kullanan Puma, işlemci hızlarından uzaklaşıp platformun performansına daha çok önem veren AMD'nin dizüstü sistemlerde Intel'e cevabı niteliğinde olacak. 780G'nin tüm özelliklerini taşıyacak olan yeni dizüstü platformunun bizim için en önemli özelliği, ekran kartının değiştirilebilir olacak olması. Dizüstü sistemlerde en büyük derdimiz böylece ortadan kalkmış olacak. Puma hakkında uzun zamandır konuşuluyor zaten. Yakın zamanda nedir, ne değildir göreceğiz bir sorun çıkmazsa.

DİĞERLERİ NE DİYOR?

AMD'nin mobil işlemcisi Griffin'in, Intel'in Core 2 Duo'suna rakip olamayacağı sürekli söyleniyor. Güç tüketimi söz konusu olduğunda, AMD'nin mobil sistemlerde Intel'in 45nm üretim teknolojisiyle rekabet etme şansı düşük. Intel'in Montevina platformuyla başa çıkıp çıkamayacaklarını ise bekleyip görmemiz gerekecek. Kısacası masaüstü sistemlerde olduğu gibi dizüstünde de AMD'nin performans olarak Intel'e kafa tutması çok da olası gözükmüyor. Intel-Nvidia sürtüşmesi ise AMD'nin mutlaka işine gelecektir. Ne olursa olsun, donanım dünyasını çalkantılı bir dönem bekliyor. Her durumda ise bundan biz son kullanıcılar kârlı çıkacağız elbette. Çok yaşa rekabet!

PAZAR YERİ



ALIŞVERİŞ İÇİN DOĞRU ZAMAN

Yeni sistem kuracaklar için mayıs ve haziran ayları ideal gibi gözüküyor. Özellikle GeForce 9600 GT ve 9800 GTX'in fiyat-performans oranlarının ümit vaat etmesiyle ekran kartı konusunda bol seçenekler göze çarpıyor. İşlemci piyasası ise durağan ancak fiyatlar oturmuş ve oldukça uygun durumda. Quad işlemciler için büyük bir beklenti henüz söz konusu değil. Bellekler ise piyasada bol ve ucuz, upgrade yapmak isteyenler için tam vakti. Sabit disklerde ise bir kademe yüksek tercih yapılabilir. 320GB yerine 500GB, 500GB yerine de 750GB tavsiye ediyoruz. 1TB diskler fiyat konusunda halen cazip değil. Bu ay dikkat edilmesini tavsiye ettiğimiz konu, ürünlerin fiyatlarının bayilere göre değişmesi. Stok durumları ve ekonomik etmenler yüzünden aynı model dahi olsa fiyatlar oynayabiliyor. Ekonomik sistemimizde 125$, İdeal sistemimizde 219$, Süper sistemimizde ise 398$ fark sadece aynı malı, farklı bayilerden aldığınız için ödeyebilirsiniz. Bunun üstüne KDV de eklenince fark artacaktır. Tüketicilere tavsiyemiz, almak istedikleri ürünün teknik özellikleri kadar, ürünü temin edebilecekleri bayilerin fiyat düzeylerine de dikkat etmeleri.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon X2 Dual-Core 5600+			Intel Core 2 Duo E8500			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(l) 125$	(f) 144$	(g) 177$	(l) 276$	(f) 307$	(a) 325$	(m) 1049$	(f) 1139$	(c) 1190$
Anakart	Asus M2A-VM			Asus P5K-SE			Asus Maximus Formula		
	(j) 68$	(g) 73$	(e) 77$	(m) 99$	(h) 104$	(c) 110$	(m) 269$	(f) 295$	(c) 308$
Bellek	OCZ Vista Upg. 1GB 800MHz DDR2			OCZ Reaper 2x1GB kit 800MHz DDR2			OCZ ReaperX 2x2GB kit 800MHz DDR2		
	(e) 30$	(f) 31$	(b) 32$	(h) 100$	(f) 105$	(j) 115$	(i) 175$	(f) 184$	(b) 199$
Ekran Kartı	XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2			Palit 9600 GT Sonic 512MB			Asus EN9800 GX2 1GB		
	(f) 98$	(e) 103$	(n) 108$	(j) 169$	(h) 176$	(c) 215$	(f) 733$	-	(n) 771$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(f) 99$	(e) 105$	(g) 128$	(m) 129$	(f) 140$	(g) 210$	(f) 504$	(b) 578$	(c) 642
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(f) 25$	(a) 28$	(g) 37$	(f) 25$	(a) 28$	(g) 37$	-	-	(c) 306$
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(h) 105$	(n) 111$	(e) 116$
Güç Kaynağı	Silverpower 350watt			Tagan 2 Force 430watt			High Power Rock Solid 1000watt		
	(e) 33$	(h) 34$	(a) 43$	(h) 104$	(e) 104$	(b) 109$	(n) 292$	(e) 299$	(i) 299$
Kasa	Akasa Zen Beyaz			Aopen H600B-R05			Alphacool Ready2Go TT Armor Black		
	(f) 59$	(e) 59$	(n) 60$	(c) 100$	-	(f) 100$	-	-	(k) 654$
Toplam Fiyat	Min 537$			Min 1002$			Min 4087$		
	Max 662$			Max 1221$			Max 4485$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Samsung 932B		BenQ FP222WA		-	
	(f) 198$	(c) 218$	(m) 239$	(b) 298$	(f) 275$	(g) 317$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ X2200W		BenQ FP241VW	
	(a) 225$	(g) 249$	(f) 349$	(b) 383$	(f) 380$	(b) 468$	(f) 1257$	(b) 1299$

Fare/ Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		A4 Tech X7-G800	
	-	(b) 66$	(e) 22$	(c) 26$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	-	139 Euro	(b) 99$	(e) 101$

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC130		Altec Lansing BXR1121		X530 5+1 70W RMS	
	40$	52$	(e) 29$	(c) 32$	(g) 106$	(b) 107$
Üst Seviye	Sennheiser PC160 SK		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	99$	108$	(g) 116$	(b) 132$	(c) 427$	(b) 503$

Dizüstü Bilg.	14.1"		15.4"		17"	
Alt Seviye	PACKARD BELL GN45		Acer AS5720G-302G16Mn		-	
	-	(c) 1.097$	(g) 1366$	(b) 1399$	-	-
Üst Seviye	BenQ Joybook S41		Asus G1S		Asus G2S	
	-	(n) 1507$	-	2199$	-	2499$

TAMİR ATÖLYESİ



Tamir Atölyesi'nin bu ayki sinir konusu kasa içindeki sorunlu parçalar ve tasarımlar... Mesela başa bela PCIe slotlarındaki mandallar, devasa ekran kartlarının kasaya sığmamaları, daha da kötüsü ekran kartının SATA girişlerinin tam üstüne denk gelmeleri; kocaman işlemci fanının kasaya sığmaması; güç kaynaklarından saçılırcasına çıkan kablolara koyacak yer bulunamaması... Çok can sıkıcı, çok..

MPEG-4 TÜRÜ DOSYALAR İÇİN ATLYAZI FORMÜLÜ

S Nasılsınız? Keyifler nasıl? Haliniz vaktiniz yerinde ise benim naçizane bir sorum olacak. Yardımcı olursanız eğer, dileyin benden ne dilerseniz.
Ben Piranha Hummer 4GB bir MPEG-4 çalar aldım. Video formatı olarak AVI destekliyor. Ayrıca CD'sinde AVI Converter denilen bir program var. İstediğim videoyu istediğim formata çevirebiliyorum. Şimdi sorum şu, bu videolara altyazı koymayı başaramadım. Bu aletin böyle bir özelliği olup olmadığını ve varsa nasıl çalıştığını söyleyebilir misiniz? Lost bölümlerini yanımda taşımak ve istediğimde izleyebilmek tek dileğim.
İşlerinizde kolaylıklar, dergi efradına zihin açıklığı, dergiye yüksek tiraj ve reklam geliri, okuyucularınıza ise esenlikler dilerim. Sevgiler
Fatih GÜLER

C Merhabalar Fatih, MPEG-4 çalarının satış için belirtilmiş özelliklerinde alt yazı gösterebildiğinden bahsedilememiş. Ancak üretici firmanın sitesinden güncel yazılım dosyalarını takip etmekte fayda var. Eğer böyle bir özelliği yoksa bile yakın zamanda eklenebilir. Peki, o zamana kadar alt yazısız mı video izleyeceksin? Hayır, sadece alt yazıları ekstradan görüntülemek yerine videoya gömmeyi deneyeceğiz, hepsi bu. Bu iş için sana *XviD4PSP*'yi gönül rahatlığı ile tavsiye ederim. Bu program sayesinde hem yüksek çözünürlüklü, kaliteli MPEG-4 dosyaları hazırlayabilir, hem de bunların içine istediğin boy ve ebatta altyazı gömebilirsin. Bu ücretsiz programı www.winnydows.com adresinden temin edebilirsin. Altyazı eklemek için de program içindeki *Subtitles* sekmesine girip, *Add* seçeneğini tıklaman yeterli. Ardından seçtiğin videoyu, istediğin çözünürlük ve detay ayarlarında çevir, bu kadar ***(Ben AVI ReComp kullanıyorum, Olgay'ınkinden iyi midir bilmem ama o işini görmezse bir de bunu denersin. Sitesi www.videopedia.pl/avirecomp/ -TÖ)*. Haydi iyi seyirler...**

DÖRDE KARŞI ÇİFT ÇEKİRDEK

S Merhabalar, umarım iyisinizdir. Acil yardıma ihtiyacım var, yardımcı olursanız çok sevinirim. Yakın zamanda çalıştığım şirketin bilgisayar tedarikçisinden kendime yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum ama çok kararsız kaldım. Toplamayı düşündüğüm sistemde işlemci olarak Intel Core2Duo E8500 almak istiyordum ancak aynı fiyata Intel Core2Quad Q9300 işlemciyi önerdiler. Ancak oyunlarda Quad'lara göre E8500 daha performanslı diye biliyorum. Ekran kartı olarak da Asus EN8800GT düşünüyorum ancak teklifte Xpertvision 8800GT sundular. Sen olsan hangisini seçerdin? Alacağım bu bilgisayarı üç yıl hiç değiştirmeden kullanmayı düşünüyorum. Cevabınız için şimdiden teşekkürler. İyi çalışmalar. **Çağlar HİÇYILMAZ**

C Merhabalar Çağlar, işlemci konusunda doğru bilgiye sahipsin. Dediğin gibi Intel Core2Duo E8500, genel olarak oyunlarda Q9300'dan daha iyi sonuç veriyor. Diğer yandan dört çekirdekli işlemcilerin yazılımsal olarak alt yapısının tam oturmadığını ileri sürüp Q9300'ün hakkının yendiğini de söyleyebiliriz. Ancak tablonun netleşmesi için; şu andaki işletim sistemleri ve oyunlara baktığımızda E8500, E6850, Q6600 ve Q9300 birbirine çok yakın performanslı işlemciler. Ancak aralarında bir adım öne çıkan, en iyisi diyebileceğimiz E8500. Bu yüzden Core2Duo E8500'de ısrar etmeni tavsiye ediyorum.

Ekran kartı konusunda ise 8800GT yerine performans olarak ona yakın ancak çok daha ucuz olan 9600GT'yi tercih edebilirsin. Sonuçta hiçbir ekran kartı artık bizi üç sene götürmez oldu. Sen iki kart arasındaki 100$ farkı bir kenara ayır 2 sene sonra üstüne bir 100$ daha koyar yeni bir kart alırsın. Ama yok illa bugün aldım mı üç sene gidecek diyorsan 9900GT'leri bekle bence, Ağustos gibi çıkacaklar ve onların üç sene dayanma şansı olabilir bir parça olabilir. Marka konusunda bir sorun yok, Asus da olabilir Xpertvision da.
Şimdiden hayırlı olsun, güle güle kullan.

RAHAT OYUN OYNAMAK İÇİN BİR DİZÜSTÜ

S Merhabalar, Öncelikle birkaç ay içinde derginizle geldiğiniz yerden dolayı sizleri tebrik ediyorum. Umarım dergiyi daha da ileriye, hak ettiği yere götürürsünüz. Benim dizüstü seçimiyle ilgili bir sorum olacak. En fazla 1700 YTL civarında bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Ama bu fiyata oyun da oynamak istediğim için seçenekler iyice daralıyor. Ben bir miktar araştırma yaptım ve şu iki bilgisayar arasında kaldım;
Acer Aspire AS5520G-604G25MI ve *Monster T2-REX (T545FL901).*
Acer'ın yanında 32-bit işlemci geliyor bu yüzden acaba 4 GB RAM verimli bir şekilde kullanılabiliyor mu bilmiyorum. Ayrıca ekran kartı 8600M-GS. Ama Acer'da da işlemci Monster'dakinden daha iyi. Daha iyi bir işlemciyle Acer'ı mı seçmeliyim yoksa daha iyi bir ekran kartıyla Monster'ı mı? Ya da bu fiyat civarında önerebileceğiniz bir bilgisayar var mı? Şimdiden cevabınız için teşekkür ediyorum. Saygılarımla...
Evrim Feyyaz PERŞEMBE

C Merhabalar Evrim, tüm iyi dileklerin için dergi çalışanları adına sana çok teşekkür ediyorum. İstersen hemen sorularına geçelim.

İki dizüstü bilgisayar da birbirine çok yakın, tercih yapmak oldukça zor. Tek tek değerlendirmek gerekirse, Acer'ın tasarımı şık, teknik servis ağı da yaygın. Dediğin gibi işlemcisinin performansı da çok daha iyi. Ama bellek konusunda azıcık göz boyuyor sanki. 4GB belleğe sahip ama Monster 667MHz iken Acer 533MHz. Hacmine rağmen çok performanslı olmadığını söyleyebiliriz ancak şu ara bellek fiyatları ucuzlamışken bellek dert değil. Sabit disk kapasitesi ideal, 250GB. Ekran kartı ise 8600GS, oyun oynamak için çok da yeterli değil. Monster'a baktığımızda ise evet, işlemcisi biraz daha az performanslı ancak 8600GT ekran kartı ile bu farkı oyunlarda kapatacak, hatta Acer'ın üstüne bile çıkacaktır. Eğer oyun oynamaksa amacımız, ekran kartı daha önemli. Diğer yandan da Intel T5450 yabana atılacak bir işlemci değil. Bellekleri kapasite olarak düşük gözükse de performans olarak Acer'a oranla çok daha iyiler. Monster, mültimedya özellikleri bakımından da daha iyi. Monster'ın işlemcisi dışındaki diğer eksisi ise düşük kapasiteli sabit diski. Ama onu da değiştirmek mümkün.

Monster, tüm eksilerine rağmen daha ağır basıyor

Tapir Usta V: The Çakma İşgal Planı

Anakin: Ustaaa... Müşteri geldi, Ticaret Federasyonu'ndan mıymış, neymiş.
Tapir Usta: Geldim, geldim...
Nute Gunray: Ben Ticaret Federasyonu naibi Nute Gunray. Yakın zamanda bazı gezegenlerde çek-senet tahsilâtı işimiz olacak, malum para meseleleri yanımızda yüklü meblağlar olacağı için koruma ordusu yaptırmak istiyorduk. Yani Naboo'yu falan işgal edecek değiliz.
Tapir: Koruma ordusuysa kolay, çift çekirdek işlemci takarız, SATA disk, iki de manivela, bitti gitti. Hem kaliteli, hem de ucuz olur.
Nute: Çift çekirdek pahalıya gelir, tek olsun. Hem SATA diske de gerek yok, PATA olsun. Depoda vardır kesin IDE kablo, bağlar bizim teknik ekip. Montajını da bize bırak, ucuza gelsin. Ekran kartı da tümleşik olsun.
Tapir: Amma ucuzcuymuşsunuz hani, boşuna Ticaret Federasyonu demiyorlar size değil mi, eheheh...
Tek çekirdek şu devirde can sıkar ama. Ofis droidlerine 800MHz tek çekirdek işlemciyi zor takıyoruz bak. Sen bunla bir yeri işgal etmeyeceksin değil mi?
Nute: Kem, küm... Yok...
Tapir: Bak işgal robotunun anakartı da, işlemcisi de farklıdır. Bunca mal elinde patlar sonra. Çin malı komuta gemilerini alıp, savunma droid ordusuyla işgal yaparım diye düşünme, aman diyeyim...



sanki. Ama gerçek anlamda bir oyun canavarı yaratmak için Monster'ı 250GB'lık bir sabit disk ve 2x2 GB belleğe yükselterek alabilirsin. Muhtemelen FokusShop bunu yapıyordur. Bu arada 4GB belleğin hepsini kullanabilmen için önemli olan işlemcin değil, işletim sistemin. 32-bit işletim sistemleri bellekleri 3.2 GB aktif olarak kullanabilir, ancak 64-bit işletim sistemi 4GB belleği tam olarak kullanır. Güle güle kullan, hayırlı olsun.

GÜÇ KAYNAĞI SORUNU MU ACABA...

Selamlar, İlk önce çıkardığınız bu güzel iş için sizi tebrik ediyorum. Standartların çok üstünde bir iş başarıyorsunuz. Umarım dergimiz yıllarca büyüyerek devam eder. Neyse benim bazı sorunlarım var ve şu ana kadar da çözemedim. Sistemim Intel E6750 işlemci, Asus P5K-SE anakart, Kingston HyperX 2x1GB DDR2 800MHz bellek, Sparkle 8800GTS (320MB) ekran kartı, Cooler Master Centurion 534+ kasa ve FSP Epsilon 700W güç kaynağından oluşuyor.

1- Sistemim gayet iyi çalışıyor, performansta bir sorunum yok ama bilgisayarı açarken bazen sorunlar yaşıyorum. Açtığımda normal olarak ilerliyor, Windows'un siyah açılma ekranına geçmeden önce bilgisayar tamamen kapanıyor, kısa bir süre sonra tekrar açılıyor. Bazen normal olarak açılıyor bazen de bu sorunu tekrarlıyor. İkinci bir sorun da açılış düğmesine bastıktan sonra -galiba CPU'nun fanı normalden daha yüksek devirde dönmeye başlıyor- ekrana görüntü gelmiyor. Tahminimce bu sorunlar ya yetersiz güçten, ya da voltaj ayarlarından meydana geliyor. Voltaj ayarlarından hiçbir şey anlamadığım için ayarlara dokunmadım. Sorun nereden kaynaklanıyor olabilir?

2- Bu çok önemli bir sorun değil ama Windows'un siyah açılma ekranından önce *"Geçersiz Boot. Ini dosyası c:\Windows'dan yükleniyor"* yazıyor birkaç saniyeliğine. Normalde dert etmem ama Starforce sürücülerini kaldırdıktan sonra bunun başlamış olması beni rahatsız etti. Nasıl düzeltebilirim? Arattığımda da Boot.ini dosyasını bulamadı bu arada.

3- Seslerle ilgili bir sorunum da var. Unreal Tournament oynarken sesler biraz garipleşiyor. Her zaman silah sesleri ve müzik diğer seslerden baskın. Silah değiştirme, ayak sesleri, yerden bir şeyler alma sesi devamlı boğuk ve zor duyulmakta. *.ini dosyalarından bu seslerle ilgili maksimum ayarı 2 katından fazlasına getirmeme ve müziği 1'e hatta 0'a düşürmeme rağmen değişen bir şey yok. Bu sorunu nasıl çözebilirim (Realtek HD onboard ve 4.1 ses sistemim var)? Sorularım bu kadar. Size ve derginize başarılar dilerim. **Fatih ÖMERLİ**

Merhabalar Fatih, sistemindeki arızanın yetersiz güçten kaynaklandığını sanmıyorum, hele ki elindeki 700 watt'lık güç kaynağına varken. Elindeki sistemin taş çatlasa 400-450 watt tüketebileceğini hesaba da katarsak bu tez üzerinde çok durmama taraftarıyım. Windows'un geçiş ekranında çökmesinden, Windows'la ilgili yazılımsal bir sorunun varmış gibi gözüküyor. Bilgisayarın ekranına görüntünün gelmemesi ise ekran kartı ya da anakart ile ilgili bir sorun gibi. Eğer Windows sorunu ile ekran sorunu arasında bir bağ varsa ikisinin de kaynağı anakart olabilir. Ancak bana ikisi farklı sorunlarmış gibi geldi. Ekran kartının yuvasından oynaması, monitör kablosunun yerinden oynaması gibi...

Boot.ini dosyasını bulamaman normal. Sistem dosyası olduğu için Windows tarafından gizlenir. Böyle bir durumla karşılaşmanın sebebi de Boot.ini dosyasında yarattığı değişiklikten kaynaklanabilir. Düzeltmen için Boot.ini dosyasını bulup, yeniden düzenlemen gerekecek. Ancak bu çok da kolay bir işlem değil. Yanlış bir hamlende Windows'u yeniden kurman gerekebilir. Çok başın ağrımıyorsa bence çok dokunma. Detaylı bilgi için tinyurl.com/5baapj adresinden faydalanabilirsin.
Ses kartının sürücülerini yeniden kurmanı tavsiye ederim. Ama büyük bir ihtimalle o da çözüm olmayacak. Sistemindeki işletim sistemi çok sakatlanmış gibi, format atıp, temiz bir Windows kur. Üstüne de tüm sürücülerini güncelle. Eğer sorun hala devam ediyorsa, Unreal Tournament 3'ün yamasını kur. O zaman sorunun tekrarlanıyorsa, hem de diğer açılış ve kapanma sorunlarıyla birlikte... Tüm sorunlarının kaynağı anakartın demektir. Ancak bu şekilde kesin olarak emin olabilirsin. Kendine iyi bak, en yakın zamanda sorunlarını atlatman dileğiyle...

GEARS OF WAR İLE YAMA SORUNSALI

Selam Olgay iyi çalışmalar,
Ufak bir sorum olacaktı Gears of War hakkında. Oyunu Mavishop'tan orjinal olarak aldım fakat Windows Live Update için bağlandığımda yama sonrası oyun açılmıyor ve herhangi bir hata da vermiyor. Windows hiçbir şey çalıştırılmamış gibi öylece duruyor. Epic Games'in forumlarında aynı sorunu yaşayan birkaç kişi gördüm ama hiçbirisi için bir açıklama yapılmamış. Hata bu sorunun çözümü için Epic Games'in forumlarında Hamachi crackleri bile anlatılmış.
Teşekkürler zaman ayırdığın ve okuduğun için, cevap verirsen de çok sevinirim.
Burçak DEMİRAYAK

Merhabalar Burçak, bu sorun maalesef Windows Live Update'in kendi hatasından kaynaklanıyor. Oyunu açar açmaz Windows Live Update yeni bir güncelleme bulacak ve indirecek. Kurulum bittikten sonra Live Update kapanacak ve bizi oyunun ana menüsüne atacak. Büyük bir ihtimalle burada oyunu kapatmak yerine oyunu oynamaya devam ettin. Güncellemenin bitmesi için Live Update biter bitmez oyunu kapatıp, tekrar açmamız gerekiyormuş. Bunun yerine oyuna devam edersek güncelleme tamamlanmamış sayılıyormuş ve oyun bir daha açılmayabiliyormuş. Olayın kısaca özü bu. Peki nasıl atlatabiliriz bu sorunu? İki yolu var:

İlk önce oyunu kaldırıp, tekrar kurmalısın. Bundan sonra ya tekrar oyuna girerek Windows Live Update ile güncelleme yapacaksın, ama bu sefer oyundan çıkıp, işlemin tamamlanmasını sağlayacaksın ya da Windows Live Update kullanmadan, güncellemeyi internetten kendin indirip, Windows üzerinden diğer oyunlardaki gibi elle kuracaksın. Bana elle kurmak daha mantıklı ve zahmetsiz gibi geldi. Kolay gelsin, iyi oyunlar...

UPGRADE OLUR MU?

Selamlar, Ufak bir sorum olacaktı. Yeni bir bilgisayar toplamayı düşünüyordum fakat önümde zorlu bir sınav dönemi olduğunu düşününce yaza kadar beklemeye karar verdim. Ayrıca bu ay ki derginin pazar yeri bölümünde de yeni bilgisayar toplayacakların bir süre beklemesi tavsiye edilmiş. Soru kısmına gelince, üç sene önce bir bilgisayar almıştım, P4 3.0 GHz HT, 1 GB bellek, 80 GB sabit disk, ATI Radeon9800 Pro gibi parçaları var. Fakat bir türlü anakarının modelini anlayamadım. Aklımda olan soru acaba bu bilgisayarı az da olsa geliştirebilir miyim? Kasayı açıp baktım iki adet boş bellek slot'u olduğunu gördüm mesela. Ama işte bir türlü anakart modelini ve neleri desteklediğini anlayamadım.
Ekran kartı için herhalde 3 senelik bir bilgisayar, 8800GT serisi bir ekran kartı desteklemiyordur diye düşünüyorum, bilmiyorum belki de oluyordur. Yine de yapabileceğim bir şey olamaz mı? Zaman ayırıp okuduğunuz ve yardım ettiğiniz için teşekkür ederim. **Onur YURDAKUL**

Merhabalar Onur, anakartının marka ve modelini, hatta çok daha fazlasını www.lavalys.com adresinden Everest adlı programı indirerek öğrenebilirsin. Ancak tahmin ediyorum ki anakartının, ekran kartı slotu AGP, bellek tipi ise DDR. Hal böyleyken ne ekran kartı, ne de bellek almanda fayda var. Okurlarımızın parasını ölü yatırımlarla, sokağa atmasını istemeyiz. Eski sistemine güncelleme yapmak yerine, bu parayı biriktirip, hem yeni, hem de performans sınıfı bir sistem alman çok daha işine yarayacaktır.

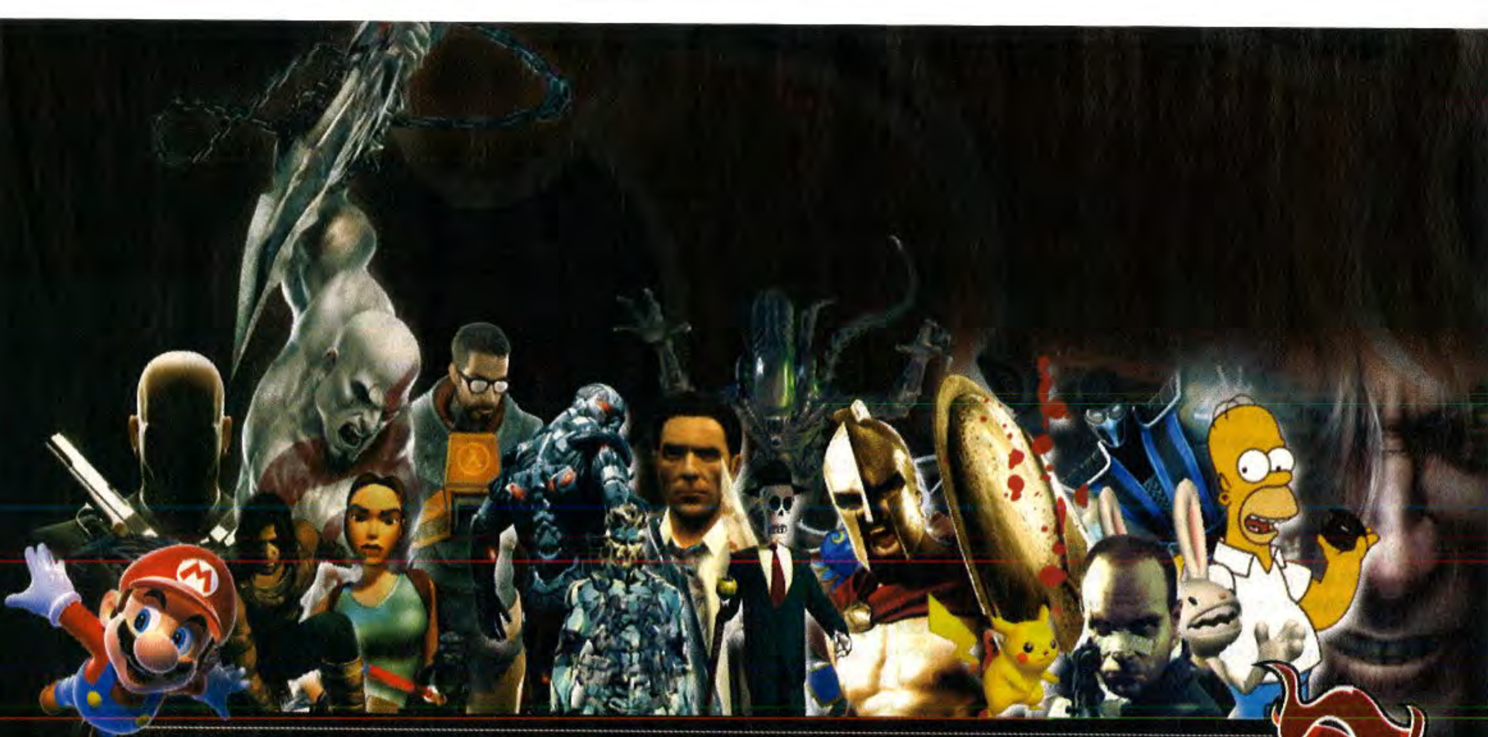
Bu aylık da bu kadar Tamir Atölyesi'nin kadim dostları. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com adresine bekliyoruz. Unutmayın Tamir Atölyesi'nde çözümler asla bitmez...
OLGAY ERTEZ

Garaj

Babam eve ilk getirdiğinde daha önce hiç görmediğim bir tasarım gördüm. Kasadaki ilk gariplik bilgisayar açılınca mavi ışık saçan ekrandı. Burada CPU'dan ekrana kadar her bir şeyin ısısını gösteriyordu. Saati filan vardı üstünde. Ama sonradan anladım ki Tapir ustanın deyimiyle kasa biraz "fason"du. Markasını bilmiyorum zaten. Beni deli eden şeyi ise herhalde pilinin bitmesinden dolayı bana yaptığı adilik. Bilgisayar açılınca o ekran reset atıp çalışıyor. Tabi saat de resetlenince kaç saattir ve kaç dakikadır bilgisayarda oturduğumu gösteriyor. Babam da bunu görünce başlıyor tabi "kapat" emrini vermeye. Tek sıkıntım o.

Üstünde yaptığımız son upgrade 6-7 ay önce yaptığımız 512MB DDR RAM eklentisi olsa da onunla bir sürü oyun bitirdim. O yüzden bir ekran onu sevmemem için engel değil. Tabii ki her zaman üstünde duran kablolar ve kutular vardır. En kuytu köşelere sıkıştırsan bile ısınma sorunu yaşamazsın. Her şeye rağmen kasamı çok seviyorum.
Sinan Mutlu





OGZ Dövüş Kulübü

BU AY HANGİ KAHRAMANLARIN DÖVÜŞ KULÜBÜ ÜYELİK KARTLARINI İPTAL ETSEK?

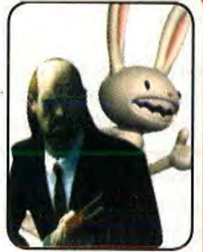


KRATOS VS MAX & LYNCH

...Dövüşün bitmesine artık saniyeler kalmıştı. Kratos'un gözleri kan çanağına dönmüştü. Maçın başından beri Kratos'a laf sokarak onu "berserk" moduna sokan Max, en sonunda yaptığının çok yanlış olduğunu farkettiğinde, iş işten geçmişti. Şimdi, Kratos'un karşısında yerde yüzüstü kapaklanmış, kımıldamadan yatıyor, Lynch arenanın diğer tarafına fırlamış, omzundan başlayıp karnına kadar gelen yarayı tutmaya çalışıyor ama başarılı olamıyordu.

Max'in cesedini ayağının kenarıyla yana ittiren Kratos, Lynch'e doğru ilerledi *"Ben, hayatımın en büyük hatasını, gözümü kör eden savaşma isteği yüzünden yaptım: O meşum gecede kendi karımı ve ufak kızımı öldürdüm... Onlarca yıldır bunun acısını hem ruhumda, hem de şu gri derimde taşıdım. Sense bir hastalığın arkasına saklanıyorsun, kendi karını öldürdüğünü kendine bile itiraf edemiyorsun."* Lynch titreyip öksürerek söylendi: *"Boşuna gerçeklerden kaçmaya çalışma. Sen de katilsin, ben de... Ama aramızdaki tek fark senin insanları bilerek ve isteyerek öldürüyor olman. Benimse insanları istemeden öldürüyor olma ihtimalim var. Hastayım ben işte, ne yapayım, elimde değil, gerçeklikle ilgili bağlarım zayıf, o yüzden yaptıklarımdan sorumlu tutulamam. Buna bizim zamanımızda "şizofreni" denir. Anladın mı?"*

Kratos, Lynch'ten beklemediği bu sözlerle sarsılır gibi oldu. Kollarına kaynamış olan bıçakları iki yanına düştü... Başı öne eğik, birkaç saniye durdu. Sonra, başını kaldırdığında, yüzünde çarpık bir gülümseme vardı: *"Doğruyu söylüyor olabilirsin, Lynch. Ama şu da bir gerçek ki, bu dünyada iki tane fazladan katil olmasındansa, bir tane azalması daha iyidir. Buna da benim zamanımda "aritmetik" denir. Anladın mı?"*



Wins

656 oy | Oyların Dağılımı | 203 oy



SNAKE VS ALTAIR

"Sen gizli ajan, sen de suikastçisin hesapta. Bu tür mesleklere sahip iki adamın yapması gereken nedir? Hasımlarına, görevlerine sessizce yaklaşıp işi bitirmek, iz bırakmadan ortadan kaybolmak. Ama siz ne yapıyorsunuz? Birinizin elinde Stinger füzesi, kulaşnikof ortalığı ayağa kaldırıyor, diğeri güpegündüz kıtır kıtır Templar kesip tüm şehri peşine katıyor. Biz sizin gibi "gizlilik gerektiren oyunların kahramanına" tükürürüz... Puuu!"

Hakemlerimizin 1 Nisan'daki dövüşten önce yaptıkları bu motivasyon konuşması, belli ki Snake'i çok etkilemişti. Bir sigara yakıp diğerini söndürüyor, bir yandan da ne olur ne olmaz diyerek etrafına daireler halinde mayın yerleştiriyordu... *"Tükürmek ha?"* **[dıriling!]** *"Anam, o ne?"* Birden bakışlarını kafasının üstünde çıkan ünlem işaretinden aşağı indirerek, Altair'i gördü. Altair *"gelecekten geliyorum Snake, emir büyük yerden..." "Ne emri şeyhim, aman, Altair?"* diye şaşırdı **[dıriling!]** Snake. *"İkimiz tek bir adam olacakmışız. Daha doğrusu, sen, ben olacakmışsın..."*

Snake duyduklarına bir anlam vermeye çalışıyordu. *"Ben sen mi olacağım?"* **[dıriling]** *"O ne demek? Gerçi, Ocelot da Liquid olmuştu geçenlerde. Sonra Albay Campbell sanal bir karakter oldu. Başrol oynayacağım derken, bir önceki oyunun kahramanı bir kız-oğlan oldu... Tamam anasını satayım, nasıl bir olacağız peki?"*. Altair bıyık altından gülerek Snake'in omzua elini attı: *"Şimdi Snake'ciğim, (Animus'u göstererek) sen şuraya uzan, az sonra çook güzel bir hemşire gelip seni operasyona hazırlayacak... Sen bu sırada kapa gözlerini, he mi canım benim?"*

Böylece kılıcına dokunmasına bile gerek kalmayan Altair tarafından kandırılan Snake, kalan hayatını Animus içinde babası Naked Snake'in hatıralarını tekrar tekrar yaşayarak geçirmeye mahkum oldu.



Wins

373 oy | Oyların Dağılımı | 486 oy

PRINCE VS BIG DADDY



Prensin saldırıları neresine vurursa vursun, Big Daddy'nin fil kadar kalın zırhına elindeki bıçaklar işlemiyordu. Zamanı yavaşlatsa bile bıçak geçmediğinden, bu bir işe yaramıyordu. Ne yapacağını bilemeden, o duvardan diğerine zıplayarak zaman geçiriyor, kafası atmış Big Daddy ise duvarları yıka yıka onu takip ediyordu. Prensin aklına bir hinlik geldi. Olanca hızıyla bir yandaki koridorda koşturmaya başladı; Big Daddy de peşinden tabii. İleride duvara iyice gizlenmiş kazıklar olduğunu biliyordu. Dagger of Time'ı tuzağı çalıştıran taşa basmadan az önce kullandı... Üstünde kazık olan duvarlar yavaşça yerinden çıkarken, geriye doğru ters takla attı. Artık tek yapması gereken Big Daddy'nin duvarla kazıkların arasında kalmasını izlemekti, ağır çekimde.



592 oy | Oyların Dağılımı | 267 oy

PACMAN VS PIKACHU



Pacman hayatı boyunca yiyerek gezdiği 1.286.290'ıncı labirenti de bitirmek üzereydi, artık alışkanlık haline geldiğinden sağ alttaki Güç Hapı'nı en sona bırakmıştı. Ona doğru yöneldi, ağzını açtı ve yedi... Ama bir terslik vardı. Her zaman olduğu gibi labirent sona ermemiş, bir sonrakine geçmemişti, neler oluyordu? Morarmış hayaletler ondan kaçarken, bir köşeyi döndü ve orada duran, gözünden kaçmış son bir hap gördü. Nasıl olurdu? Amaan... 20 yılda bir hap eksik toplamıştı, bir şey değişmezdi. Ağzını açtı ve hapı yuttu... Labirent bitti.
Diğer labirent başladığı anda Pacman'in içinden bir ses geldi: "PikaaaaAAAAĞĞÇHUUUU!" 40.000 Volt'u içten yiyen Pacman tarumar oldu. Pikachu ise saykoya bağlamıştı bir kere.



393 oy | Oyların Dağılımı | 466 oy

MAX PAYNE VS HOMER SIMPSON



Max'in ilk baştaki "ölmeye ölmeye ölmeye geldim" modundan eser kalmamıştı. Eskiden olsa, silahlarını bırakıp "vur, hadi vur beni!" diyeceği rakiplerine şimdi acımadan saldırıyordu. Çünkü karşısına Nariko'dan gayrı dövüşmeye layık kimse çıkmamıştı. Tetikleri kaşınıyordu!
Homer, bir elinde donat, diğerinde Lisa'nın saksafonu, yine dövüş alanına çıktı sakince. Taa ki Max'in silahından çıkan bir kurşun, yavaş çekimde donatını parçalayıncaya kadar...
Ağır çekimde, yüzüne bir delirme efekti yayıldı Homer'ın. Matrix'deki Neo gibi geriye bükülerek diğer mermilerden kaçtı. Doğrulurken elindekini Max'e fırlattı... Max kulübümüzden ayrılırken, kafasından geçen son şey bir saksafon oldu.



357 oy | Oyların Dağılımı | 502 oy

GANDALF VS PONG SOPASI



Gandalf piposunu tüttürürken, Pong sopasını görünce dövüşe hazırlandı... Ne yapacağını uzun süre düşünmüştü, rakibi sadece bir sopaydı. Gandalf içinse asıl önemli olan adil bir dövüş olmasıydı. Rakibinin karşısına geçti, şöyle bir baktı ve elindeki asasını ona paralel olarak yere bıraktı. Pong sopası, ilk dövüşten beri arenada yatan Max'e vurarak, onu tostoparlak bir top haline getirdi.
Kamera, arenayı tepeden gösterecek şekilde hızla yükseldi...
Ve tarihin akışını belirleyecek en önemli Pong maçı böylece başlar. Maçı, Gandalf'ın asası 10'a 8 kazanır. Pong sopası boynunu bile bükemeden (çünkü yoktur) arenayı terk ederken, Gandalf alnında biriken terleri cübbesinin kol ağzıyla siler. *"Bu, şimdiye kadarki en zorlu mücadelemdi"* der ve biraz daha tütün çıkartır.



544 oy | Oyların Dağılımı | 315 oy

LARA CROFT VS GORDON FREEMAN



Lara kadın cazibesini kullanmaya karar verir Gordon'un üstünde. En şuh sesini kullanarak, "zeki bir erkeğe benziyorsun, bu dövüşlerde ne işin var?" der. Bir parmağını HEV Suit'in yaka ağzında gezdirirken, Gordon'un etrafında bir tur atar.
Gordon'un alnında bir ter damlası belirir. Üniversitede ineklemekten, MIT'de yüksek lisanstan, Black Mesa'da ayak işlerine koşmaktan ve sonrasında da dünyayı kurtarmaktan, eline kadın eli değmemiştir.
Bir şey demek için ağzını açar... Ama tam o sırada, yanlarında bir portal açılır, uçan tekmeyle Alyx girer ve Lara Croft'a *"3 oyundur bekliyorum ben bana bir kelime söylesin diye, iki cilve yaptın diye sana mı konuşacak sandın, aşifteee!"* diye Lara'ya sağlı sollu girişir.



279 oy | Oyların Dağılımı | 580 oy

NOMAD VS VADER



Görünmezlik modunda ışın kılıcını çekmiş bekleyen Vader'a yaklaşmaktadır Nomad. Vader, bir şekilde onun varlığını hissedememektedir. *"Bu seferki farklı"* diye düşünür. Birden geriye döner ve Güç'ü kullanarak etraftaki her şeyi sağa doğru savurur. Görünmese de, kendisine çarpan ağaç, toprak ve kaya parçaları elektrik saçılmasına sebep olur etrafa Nomad'in zırhından.
Tam o anda, Vader ışın kılıcını fırlatır. Görünmezlik modundan hız moduna geçen Nomad... hızla kaçar! Ancak tam da Vader'ın istediği gibi davranmıştır. Nomad'i Güç ile boğazından yakalar, ışın kılıcı da eline geri dönmüştür bu sırada. Nomad çırpınırken Vader ışın kılıcını savurur. Nanogiysinin bile bir sınırı vardır ne yazık ki. Vader: *"geç olsun, Güç olmasın..."* diyerek uzaklaşır.



342 oy | Oyların Dağılımı | 517 oy

OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ # 6 - ÇEYREK FİNAL MAÇLARI

 KRATOS VS HOMER 

 GANDALF VS PIKACHU 

 PRINCE VS ALTAIR 

VADER VS GORDON FREEMAN 

OYUNGEZER DÖVÜŞ KULÜBÜ'NDE 6. AY SONUCU: Dövüş kulübünün 6. ayında, çeyrek final yolu gözüktü 8 cengaver dövüşçümüze. Artık her şey çok daha ciddi olduğuna göre, en sevdiğiniz oyun karakterinin bu onurlu madalyayı kazanması için daha çok çalışmalısınız. Hemen şimdi, ***www.oyungezer.com.tr*** adresine girin ve yarı finale kimin kalacağına karar verin! Çeyrek final dövüşleri ve sonuçları için ise, bir sonraki sayımıza kadar sabretmeniz gerekiyor ne yazık ki...Fırk...

AİLELERE OYUNU ANLATIYORUZ

Merhabalar. Muhtemelen yıllardır oğlunuzun/kızınızın kitaplığında, elinde gördüğüz dergimizi hep uzaktan izlediniz ve "bu dergiyi neden elinden düşürmediğini" hep merak ettiniz. Derslerine ayırması gereken zamanı oyunlara ve dergilere ayırdığı için de kızıyorsunuz muhtemelen. **HAZIRLAYAN: SİNAN AKKOL**

Belki de oyun dünyası size acayip ve anlaşılmaz geldiği için, çok da fazla karışmıyordunuz. Belki okul zamanı bilgisayarın/PlayStation'ın güç kablosunu söküp gizlemekle yetiniyor, belki demokratik davranıp derslerini bitirdiğinde bilgisayarıyla zaman geçirmesine izin veriyorsunuz çocuğunuzun. Hangisi olursa olsun, bu yazıyı sizinle, yani yıllardır bizi okuyan okuyucumuzun anne ve babasıyla tanışmak için yazıyoruz.

Tekrar merhabalar, adım Sinan Akkol. Oyungezer'in Yayın Yönetmeniyim. Bu yazıyı oyunlarla aranızdaki mesafeyi biraz olsun kapatmak ama daha önemlisi çocuğunuzun oyunlara olan ilgisiyle ilgili kafanıza takılan soruları cevaplamak için hazırladık.

OĞLUM BU OYUNLARI NEDEN BU KADAR ÇOK SEVİYOR?

Bilgisayar ve video oyunları 1980'lerden beri her yönden yükselişte. Oyunlarla ilgilenen insan sayısı giderek artıyor, bu da hem yapılan oyun sayısını, hem de oyunların kalitesini artırıyor (2006 yılında müzik endüstrisi %11, film endüstrisi %1 küçülürken, oyun endüstrisi %5,7 büyüdü).

Peki oyunların giderek daha fazla insana hitap etmesinin sebebi ne? Bu sorunun cevabı, kendi içinde saklı: "Giderek daha fazla insana" hitap eden oyunlar yapılıyor. Kadınlara yönelik oyunlar, aileye yönelik oyunlar, çok küçük çocuklara yönelik oyunlar yapılıyor. Peki ama niye?

AİLELEE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM.
AİLELERE OYUNU ANLATMALIYIM. AİLELERE OYUNU ANLATMALIY



7+

Her şeyden önce oyun oynamak, TV seyretmek gibi pasif ve sadece zaman geçiren değil, aktif olarak katıldığınız, yeteneğiniz ölçüsünde övüldüğünüz, başarı tatmini veren, ilerleme ve gelişim kaydettiğiniz bir süreç. Yani belli bir yere kadar, çocuğunuzun gelişim aşamasında içgüdüsel "başarma ve ilerleme, gelişme" ihtiyacını bir ölçüde gideriyor oyunlar. TV bu tür bir eğlence aracıyla nasıl başa çıkabilir ki?

İnternet üzerinden oynanan "online" oyunların, iletişim ihtiyacını gideren birer araç olarak hızla yayılması da oyunlara olan ilgiyi artırdı. Facebook, MSN gibi sosyal iletişim araçlarını kullanıyorsanız, bunların insanın ne kadar çok zamanını aldığını bilirsiniz. Sosyal anlamda bu araçlardan çok daha gelişmiş imkanlar veren online oyunlar, bu uğraşının cazibesini iyice arttırdı. Hemen hemen tüm online oyunlarda yeni başlayanlara, zor durumdakilere yardım etmek son derece yaygın iken, bir sonraki aşamada kendi kuralları olan küçük topluluklar (lonca), şehirler, hatta ülkeler kurma imkanı veren oyunlar da var.

İşte oyunların sırrı bu: Oynayanı hem güzel bir hikaye veya keyifli oynanışla eğlendirirken, hem de başarısını ödüllendiriyor, gelişim hissi veriyor ve son yıllarda bunlara sosyalleşme ihtiyacını karşılaması da eklenmiş durumda.

Haliyle çocuğunuzun sizinle birlikte oturup TV'de Binbir Gece seyretme fikrine burun kıvırması da çok doğal hale geliyor.

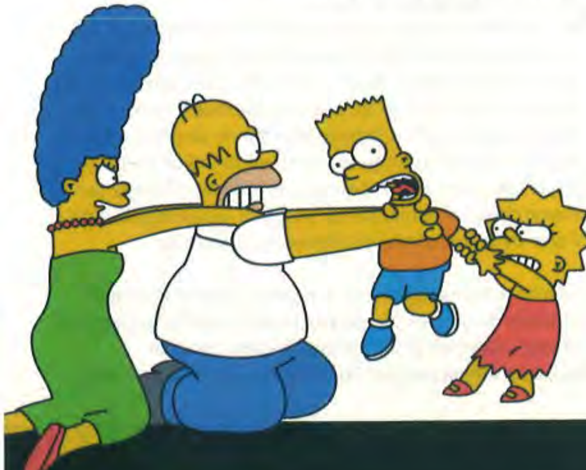
BÜYÜK SORU: OYUNLAR ÇOCUĞUNUZU ŞİDDETE İTER Mİ?

Çoğunlukla ABD menşeli bir haberdir bu: Sorunlu bir genç elinde silah, okulu basmış ve ölümlere neden olmuştur. Bu durumda ilk bakılan şey gencin "hangi şiddet dolu oyunu" oynadığı olur. Ve mutlaka o gencin "şiddet dolu bir oyun oynadığı" ortaya çıkar ve derhal, bizim medyamızda da "X oyununu oynayan genç sapıtıp katliam yarattı" olur.

Halbuki gerçek şu ki, ABD halkının %59'u oyun oynuyor. Yani, suç işleyen herhangi birisinin oyun oynuyor olması ihtimali yüzde elliden fazla. Ve bu değer, aynı kişinin TV'de şiddet içerikli bir dizinin takipçisi olma ihtimalinden daha yüksek değil.

Yapılan tarafsız araştırmalar, oyunlardaki şiddetin gerçek hayatta şiddet doğurmayacağını, hatta bunun tam tersinin gerçek olabileceğini söylüyor. ABD'nin Middlesex Üniversitesi'nde yapılan bir deneyden örnek verelim: 12 ila 84 yaş arası 292 denek üzerinde, şu aralar dünyanın en popüler oyunu olan World of Warcraft'ta şiddet içeren davranışlar göstermeleri ve düşmanlarına saldırgan şekilde davranmaları istendi. Deneklerin stres yaratan hormon, kalp atış hızı ve kas kasılımları gibi "öfkelenme" durumunda somut gösterge olan değerler oyun seansından önce ölçüldü ve bazı sorular sorularak şiddete meyilleri psikolojik olarak ölçüldü.

2 saatlik oyun seansından sonra aynı testler deneklerin üstünde tekrar yapıldı. Sonuçlar ilginçti: Deneklerin %81'inden fazlası, oyun içinde şiddet uyguladıkları bu seanstan daha sakin, olumsuz durumlara karşı daha az saldırgan olarak ayrılmışlardı.



"Gençleri şiddete meyillendirdiği" yönünde en büyük ikinci günah keçisi Doom adlı oyundur. 1993'te yayınlandığında tüm batı medyası oyuna saldırmış, ABD'de bir gencin karıştığı sebepsiz her silahlı olayda Doom suçlanmıştır. Oysa bu konuda yıllardır araştırma yürüten Amerikan Sosyoloji Enstitüsü'nün bir bulgusu son derece keskin ve şaşırtıcı: Doom çıktıktan sonraki 10 yıl içinde ABD'de gençlerin karıştığı silahlı okul baskınları sayısında %77 oranında düşüş olmuş.

Bu düşüşün sebebi, daha çok gencin şiddet içeren oyunlarda istim atması, toplumdaki gerçek şiddetin üzerlerindeki olumsuz etkilerini video oyunları aracılığıyla boşaltması olmasın sakın?



Tabii ki bu tür çalışmaların sonuçlarına bakıp, çocuklarınıza şiddet içeren oyunları tavsiye edin demiyoruz. Hiç kimse, insan ve toplum psikolojisinin söz konusu olduğu hiçbir konuda "şu şöyledir" diye kesin bir yargıya varamaz. İnsan psikolojisi, neyden, nasıl etkilendiği kesin hükümler verilemeyecek kadar karmaşık ve değişkendir.



Medyanın her ülkede aynı olan oyunlara karşı olumsuz yaklaşımı, medyanın etkileri üzerine araştırma yapan sosyolog Karen Sternheimer'ın şu tespitiyle açıklık kazanıyor: "Haberciler ve politikacılar, halkın esas konulardaki dikkatini dağıtmak için 'halk şeytanları' yaratırlar (folk devils). Bu yöntemle bir kişi veya grubu kötücül ve ahlaksız olarak adlandırırlar. Halk şeytanları bizim (yani halkın) suçlamalarımızı ve korkularımızı kanalize etmemizi sağlar, büyümekte olan bir sorunun çaresiymiş gibi görürüz onları suçlamayı. Medya da esas ve sorulması, çözülmesi çok daha güç olan problemlerden (işsizlik, insanlığın şehirlere yığılması, ırkçılık, fakirlik, artan silahlanma) bahsedip canımızı sıkmaktan kurtulmuş olur..."





Oyunlar ve şiddet ilişkisi hakkında detaylı çalışmalar okumak isterseniz: *http://tinyurl.com/4g53tn* adresine bir uğrayın lütfen.



Sonuç olarak, eğer çocuğunuz sağlam bir aile yapısının içinde yetişiyorsa, anne-baba, arkadaşlar gibi yakın çevre tarafından destekleniyorsa, oyunun başından kalktığı anda gerçek yaşamın sağlıklı etkisi, oyunun üstüne çıkacaktır. Ama boşanmış bir aile, ev içinde şiddet veya alkol sorunu gibi gerçek hayatta devam eden olumsuz etkilerle karşılaşıyorsa: A- O da bu etkiye kendisini bırakabilir. B- Bu etkiden kendisini koruyabileceği, alternatif gerçekliğe daha sıkı sarılabilir.



HANGİ OYUNUN HANGİ YAŞA GÖRE OLDUĞUNU NASIL ANLARSINIZ?

Oyun dünyasının içinde olmayan herkeste çok yaygın ve çok yanlış bir algı var: Sırf ismi "oyun" olduğu için, video ve bilgisayar oyunlarının tamamının "çocuklara yönelik" olduğunu düşünüyor olabilirsiniz. Oysa gerçek çok farklı. Oyunlar farklı



yaş gruplarına yönelik olarak değerlendirilir. Çok kaba bir şekilde oyunlar çocuk oyunları (12 yaş ve altı), ergenlere yönelik oyunlar (12-17 yaş arası), 18 yaş ve üstüne tavsiye edilen oyunlar olarak üçe ayrılır.

Bu yüzden, özellikle çocuğunuz 12 yaş ve altı grubundaysa, tıpkı bir sinema filmine giderken olduğu gibi ona aldığınız (veya oynadığı) oyunun hangi yaş aralığına uygun olduğuna dikkat etmelisiniz. Çünkü "büyüklere yönelik" oyunların sayısı hiç de az değil ve (bizim gibi) kazık kadar adamların da oyun oynamayı sevdiğini düşünürseniz, bu çok da doğal. "Büyüklere yönelik oyunlar"dan kastımız da sadece cinsellik içeren oyunlar değil; aşırı şiddet, küfür ve korku öğeleri gibi ufak yaştakileri olumsuz etkileyebilecek her türlü içerik, oyunların uygun olduğu yaş aralığını yukarı çeker.



Hangi oyunun hangi yaş aralığına göre olduğunu nasıl anlayacaksınız peki? Aslında bu sandığınızdan çok daha kolay. Her oyunun kutusunda hangi yaş aralığına uygun olduğunu gösteren bir simge vardır. Bu simge kutunun altında, siyah beyaz, küçük bir dikdörtgendir. Bu işaret, Avrupa Birliği üyesi tüm ülkelerde uygulanan PEGI (Pan European Game Information) sistemine göre, o oyunun hangi yaşa uygun olduğunu gösterir. Bu işaretleri okumayı öğrenirseniz, oğlunuzu veya kızınızı yaşına uygun bir oyunla mı baş başa bırakıyorsunuz, yoksa 18 yaşından büyükler için hazırlanmış bir oyunla mı, rahatlıkla anlayabilirsiniz (bu işaretlerin anlamları için, "Hangi oyun hangi yaşa göre?" kutusuna bakınız).

ONU KISITLAMAK MI, SERBEST BIRAKMAK MI DOĞRU YÖNTEM?

Cevap veriyorum: Her ikisi de yanlış yöntem. Bilgisayarın güç kablosunu evin dip köşe bir yerine saklayıp, külliyen oyun oynamasını yasaklayarak bir yere varamazsınız. Ama çocuğunu PlayStation'ın başına oturtup "iki rahat nefes alan" annenin yaptığı da aynı derecede hatalı bir hareket.

Oyunları seven bir çocuğun elinden metazoriyle bu keyfini alırsanız, emin olun, o bu ihtiyacını bir şekilde giderecektir. Size tavsiyemiz; bırakın çocuğunuz oyununu evde oynasın. Ancak, tamamen kontrolsüz bırakmayın. Derslerindeki durumunu takip edin, siz ondan bir adım önde olun ve oyun oynamayı madem bu kadar çok istiyor, sınav dönemlerinin ne zaman olduğunu bilip o dönemlerde oyunları bir "ödül aracı" haline getirin.

Sizin koyduğunuz belli hedeflere ulaşınca (ödevini bitirmek, ev içinde birtakım işlerde yardımcı olmak, sorumluluk almak gibi) ona ekstra oyun oynama zamanı verin.



Böylece daha küçük yaştayken çocuğunuza sorumluluk duygusu da aşılamış olursunuz. Büyük başarılarında ise (sınıfı başarıyla geçmek gibi), beraber bir müzik markete gidip istediği bir oyunu orijinal olarak seçmesini söyleyin ve alın (oyun sever bir öğrencinin bütçesi ne kadar zorlanır siz bilmezsiniz :). Çocuğunuzun bu hareketinize kayıtsız kalmadığını, siz onu başarı/ödül mekanizmasıyla destekledikçe, onun da size doğru "yaklaştığını" göreceksiniz.

ZAMANININ NE KADARINI OYUNA AYIRMASI SAĞLIKLI?

Bu sorunun cevabı çocuğunuzun durumuna göre fevkalade değişiklik gösterir. Sınav dönemi yakın mı? Bitirmesi gereken başka işleri var mı? Diğer sosyal aktivitelerdeki durumu nedir? Bunları onunla oturup konuşarak, takip ederek saptamalı ve süreyi buna göre belirlemelisiniz. Kesin kurallar halinde olmasa da çocukların, oyun veya TV ekranı başında günlük maksimum ne kadar zaman geçirebileceğini gösteren çalışmalar var: 2 yaşından büyük çocukların günde iki saate kadar monitör veya TV ekranı başında zaman geçirmesi sağlıklıdır (2 yaşından küçük çocuklarınsa hiç ekran karşısında kalmaması öneriliyor).

Tabii burada esas önemli olan şey, sizin kendi çocuğunuza uygun olacak bir sistem geliştirmeniz. Benim kendi çocuğum olursa (inşallah) uygulayacağım yöntemi merak ediyorsanız anlatayım: Okul günlerinde ortalama 2-3 saat oyun zamanı olacak. Bunun bir saatini akşam okuldan geldikten sonra, okulun stresini atması ve rahatlaması için kullanmasına izin vereceğim. O gün ne kadar ödev yapması gerektiğini ben de bileceğim (bu konuda aramızda bir güven ilişkisinin kurulmuş olacağına inanıyorum) ve kalan oyun zamanını, o günkü ödevlerini tamamen bitirdiği zaman kullanmasına izin vereceğim (ödevlerini yaparken tavsiyem, en sevmediği ödevi ilk önce yapması. Böylece daha çok sevdiği ders neyse, gözünde büyümeden, akşamın ilerleyen saatlerinde gönül rahatlığıyla yapabilir).

Bir diğer kuralım da, yatmadan 1 saat önce bilgisayar veya TV'ye maruz kalmayı bırakması. Ben ve/veya eşim gerekirse kendi zamanımızdan feragat edip, uykudan önceki son saatini daha rahatlatıcı şeylerle geçirmesini sağlayacağız (kitap okumak, birlikte zaman geçirmek, sohbet etmek gibi...).

Bunlar benim tavsiyelerim, siz kendi aile yapınıza en uygun olan çalışma/ödül sistemini bulmak için çabalamalısınız.

İÇİNE KAPANIK ÇOCUKLARLA İLGİLİ OLARAK NE YAPMALI?

Asosyallik, son elli yıldan beri yetişen tüm jenerasyonlarda giderek sık karşılaşılan bir durum.
Kelime anlamı; "kişinin topluma uyum sağlayamaması". Toplumla kişi arasındaki uyum ancak iletişim kurarak, ilişkileri tecrübe ederek gelişir. Ancak çeşitli sebeplerle asosyal olmuş çocuklar ve gençler için akranlarıyla, özellikle de karşı cinsle iletişim kurmak zordur. İletişim eksikliğinin yarattığı açlığı ve boşluğu çocuğun tek başına gidermesi mümkün değildir. Haliyle tamamen kendi kontrolü altındaki bir dünyaya, sanal ortama daha çok sarılır. Bu da, "çocuğun asosyalliğinin sebebi olan oyunlarmış" gibi gözükmesine sebep olur.

Daha önce bahsettiğim gibi, son yıllarda online ve sosyal oyunların da giderek yaygınlaşmasıyla, sosyal ihtiyaçlarını da oyunlar üzerinden giderebilmeye başladı çocuklar.
Peki, esas soruya gelelim: Bu ne kadar sağlıklı? Çocuk tüm

iletişimini online ortamdan kuruyorsa, hiç değil. Ancak asosyal çocuğun hiç iletişim kurmamasındansa, online ortamdan da olsa bunu yapması iyi bir başlangıçtır. Bu noktada, kızmak yerine çocuğunuza destek verin. Yukarıdaki kontrol yöntemlerini kullanarak online oyunlarda sosyalleşmesine izin verin. Ve onu zorlayarak değil, gerçekten seveceği ve sosyalleşebileceği ortamlara götürün (ben zorla düğünlere götürülmekten nefret ederdim mesela, asla da hiç kimseyle konuşmazdım. Ama ailemle Terminator 2'ye gittiğim gün en mutlu günlerimden biridir).

SAYGI DA, İLGİ DE KARŞILIKLIDIR

Çocuğunuz ve oyunlarla ilgili size gereken en önemli ipuçlarından birisi, onun bu en büyük ilgi alanını anlamaya çalıştığınızı hissettirmeniz. Tüm çocuklar (32 yaşımda olmama rağmen, ben bile :) sevdiği ilgi alanının, saygı duyduğu ailesince kabul görmesini ister. Babasının, annesinin kendisini gerçekten takdir ettiğini hissetmek ister. "Baba şu grafiklere bak, artık bütün oyunlar böyle biliyor musun?" dediğinde, "hıhı" deyip geçiştirirseniz, benzer bir yakınlaşma isteği çok daha zor gelecektir çocuktan. O yüzden, o ilginizi istediğinde, onunla gerçekten ilgilenin. O oyunu çalıştıran teknolojiler hakkında soru sorun. Bu, hem sizin oyun dünyasına yaklaşmanızı, o kadar para saydığınız aletin içinde neler döndüğünü anlamanızı sağlayacak; ama daha önemlisi, çocuğunuzla ilişkinizde bir denge sağlayacaktır. O sizi seviyor, aynı zamanda da sayıyor ama bunu belirtemiyorsa, siz onun ilgilendiği bir alana saygı duyduğunuzu gösterip ilk adımı atın. Emin olun, o da size doğru gelecektir.

SONUÇ

Başınızı ağrıttıysam özür dilerim ama sonuna geldik yazımızın. Uzun lafın kısası şu: Oyunlar medyanın sansasyonel haberlerle abartmayı sevdikleri, "kötü insanlar yaratan öcüler" değil. Video oyunu da sinema gibi, müzik gibi bir eğlence aracı. Oyunları bu şekilde görür ve çocuğunuzun tek isteğinin "biraz eğlenmek" olduğunu kabul ederseniz, doğru yönde bir adım atmış olacaksınız. @



HANGİ OYUN HANGİ YAŞA UYGUNDUR?

Oyun kutularının sol veya sağ altında göreceğiniz rakamlar, o oyunun hangi yaşa uygun olduğuna dair size bir bilgi verecektir. Avrupa'da uygulanan yaş kontrol sistemi PEGI'ye göre oyunlar "3, 7, 12, 16 ve 18" yaşa göre sınıflandırılmaktadır. Mesela bir oyun kutusunun ön yüzünde "16+" yazıyorsa, bu oyun 16 yaş ve üzeri için uygundur demektir.
Ayrıca oyunların kötü etkiye sahip öğeleri de kutunun arkasında, alt kısımda çeşitli simgelerle belirtilmektedir. Bu simgeleri rahatlıkla tanıyabilmeniz için aşağıda açıkladık:



IRKÇILIK

Bu oyunda ırkçılığı çağrıştıracak bazı öğeler vardır.



KORKU ÖĞESİ

Bu oyun küçük yaştaki çocukları korkutacak öğeler içermektedir.



KUMAR

Bu oyun kumar oynamayı öğretmekte veya özendirmektedir.



KÜFÜR

Bu oyunda ağır küfür edilmektedir.



SEKS

Bu oyunda çıplaklık ve/veya cinsel ilişki veya cinsel ilişkiyi çağrıştıracak öğeler vardır.



ŞİDDET

Bu oyunda şiddet öğeleri vardır.



UYUŞTURUCU

Bu oyunda uyuşturucu kullanımını çağrıştıracak bazı öğeler vardır.



DİĞER AİLELER OYUNLAR HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYOR?

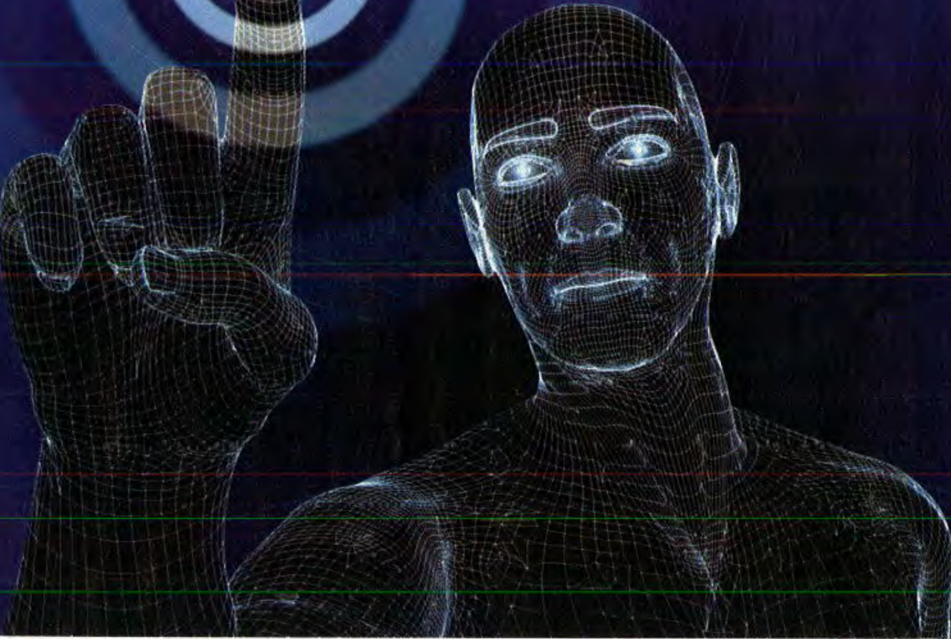
Oyunlar hakkında medyada çıkan saldırgan ve kötüleyici haberler, sadece bizim ülkemize özgü değil. Ama gerçekler, genellikle gazetelerin pazar eklerinde okuduklarınızdan çok farklı. Oyun endüstrisi hakkında gerçekçi araştırmalar yaparak gerçekten ailelerin ne düşündüğünü araştıran ESA'nın (Entertainment Software Association) 2007'de yaptığı "Aileler ve Oyun" konulu araştırmaya göre 18 yaşından küçük çocuğu olan ebeveynlerin:

1) Yüzde 61'i oyunların çocuklarının gelişimini olumlu yönde etkilediğini düşünüyor.
2) Yüzde 49'u ayda en az bir kere çocuğuyla birlikte en sevdiği oyunu oynadığını
3) Ve yüzde 66'sı ailesiyle birlikte oyun oynamanın, çocukla aile arasındaki iletişimi güçlendirdiğini gözlemlediğini söylüyor.
3) Yüzde 69'u çocuğun oynadığı oyunun içeriğinin hangi yaşa uygun olduğunu takip ediyor.

Keşke bu konuda ülkemizde de bağımsız olarak bir araştırma yapılsa. Buna gerçekten çok ihtiyacımız var.

Giray Özil - gozil@ea.com

OYUN YAPIMCISI OLMANIN 5 SIRRI



NE YAPMAK İSTEDİĞİNİ BİLEN AMA İLK ADIMI BİR TÜRLÜ ATAMAYAN YAPIMCI ADAYLARI, GELİN SİZİNLE BİR KONUŞALIM...

Hayalinizde Grand Theft Auto 6'yı yapmak olduğu halde şu an bulunduğunuz yerden o noktaya gelebilmek imkansız mı görünüyor? Bu gayet doğal elbette ama çaresi var. Bu ay kendi tecrübelerime dayanarak sizin yolunuzu çizmenize yardımcı olabilecek püf noktalarını içeren Cosmopolitan-vari bir liste hazırladım. İşte dünyanın en zevkli mesleğine sahip olabilmek için dikkat etmeniz gereken beş temel nokta:

1- DOĞRU HEDEF SEÇİMİ

Gerçekçi olalım; sıfırdan başlayıp gönül rahatlığıyla *"ben oyun yapımcısıyım"* diyebileceğiniz noktaya gelmeniz arasında çok uzun ve zorlu bir yol var. Kendi adıma konuşacak olursam, hala öğrenmem gereken o kadar çok şey var ki o cümleyi sarf ederken birilerinin çıkıp *"hadi ordan!"* demesinden korkuyorum, hayatımı oyunlar üzerinden kazanıyor olmama rağmen! Bunun farkında olup, mantıklı ve uzun vadeli hedefler koymazsanız veya ilk zorlukta pes ederseniz siz de üye sayısı Çin nüfusuyla yarışmaya aday *"Yarı yolda oyun yapımcısı olmaktan vazgeçenler"* kulübüne katılmış olursunuz. Maalesef CV'nize işlemekten gurur duyacağınız bir kulüp değil bu.

2- ÜNİVERSİTE EĞİTİMİ

Sanırım en çok merak edilenlerden biri üniversite konusu. İlk sorulan soruysa genellikle üniversiteye gitmenin gerçekten gerekip gerekmediği oluyor. Elbette bu benim kendi görüşüm fakat gözlemlediğim kadarıyla üniversiteye gitmeyen birisi bu sektörde çok daha geriden başlıyor. Çalıştığım şirketten örnek vermem gerekirse, birkaç istisna haricinde hemen herkes üniversite mezunu. Oyun sektörünün geneline baktığımızda da %26'sının yüksek lisans ve üstü diplomaya, %60 kadarının da lisans diplomasına sahip olduğunu görüyoruz. Özellikle Türkiye'den yurtdışına açılmayı düşünenler için üniversite eğitimi şart diyebilirim. Zira bir yabancı olarak, şirketlerin eline her gün yüzlercesi geçen CV arasından sıyrılmanız, özellikle üniversite diploması olmadan çok zor.

Üniversitede hangi bölümün okunması gerektiği de sıkça tartışılan bir konu. Son zamanlarda ülkemizde de yaygınlaşmaya başlayan oyun odaklı lisans programları veya yazılım mühendisliği gibi alternatif bölümler kafa karıştırıyor haliyle. Fakat bunlar ne kadar ilginç görünse de, kanımca halen geleneksel bir eğitim daha doğru bir tercih. Örneğin benim takımımdaki bütün programcıların lisans diplomasının bilgisayar mühendisliği veya yurtdışındaki adıyla "bilgisayar bilimi" alanında olması, "alternatif" programların çok da revaçta olmadığını gösteriyor. Bunun sebebi de çok basit aslında: Oyun programlama özünde temel bilgisayar bilimi teorisi ve matematikle iç içedir, üniversitede *"bu bilgi gerçek hayatta ne işimize yarayacak?"* dediğiniz şeylerin dönüp

ARANIYOR

7 Studios (AAA Oyun Programcısı)
- Oyun yapma tutkusu olan,
- 2 yıllık profesyonel yazılım deneyimi olan,
- Bilgisayar mühendisliği/bilgisayar programcılığı ya da ilgili bölümlerden mezun,
- İyi derecede C++ bilen,
- Oyun mimarisi ve level dizaynı konusunda yetenekli,
- Tercihen 3D grafik konusunda deneyimli programcı arıyor.

http://tinyurl.com/5d5ls8

NCSOFT (Programcı)
- Bilgisayar mühendisliği/bilgisayar programcılığı ya da ilgili bölümlerden iyi derece ile mezun,
- C# ve C++ dillerine hakim,
- Yazılı ve sözlü iletişimi güçlü,
- Takım çalışmasına yatkın programcı arıyor.
- Microsoft .Net Framework 2.0 deneyimi olanlar tercih sebebidir.

http://tinyurl.com/5nzgms

NCSOFT (Yazılım Mühendisi)
- Güçlü iletişim yetenekleri olan ve problem çözmeye yatkın,
- MMO oyunculuğu geçmişi olan (Tercihen City of Heroes)
- İyi derecede C/C++ bilen,
- OpenGL bilgisi olan,
- Bilgisayar mühendisliği/bilgisayar programcılığı ya da ilgili bölümlerden iyi derece ile mezun yazılım mühendisleri arıyor.

http://tinyurl.com/62gdzp

Nihilistic (Kullanıcı Arayüzü ve Grafik Tasarımcısı)
- Kullanıcı arayüzü dizaynı yapabilen,
- Flash ve flash animasyon konusunda deneyimli,
- İyi derecede grafik dizayn yapabilen,
- Resim ve çizim yeteneği olan,
- Tercihen After Effects kullanabilen,
- Yaratıcı, bilgisayar oyunları tutkusu olan ve en az 2 yıllık deneyim sahibi.

http://tinyurl.com/5ppete





dolaşıp oyun yapımında karşınıza çıktığını görüp hocalarınızın aslında bir bildiği olduğunu anlamanız kaçınılmaz. Dolayısıyla benim tavsiyem, lise hayatınız boyunca kazanabileceğiniz en iyi üniversitenin sizin uzmanlaşmak istediğiniz alana uygun bölümünü kazanmaya odaklanmanız. Oyun geliştirmeyi gönül rahatlığıyla ikinci plana atabilirsiniz, iyi bir üniversiteye girdikten sonraki dört senede bol bol vaktiniz olacak. ÖSS'nin oyun yapmaktan üç yüz kat daha sıkıcı olduğunun farkındayım ama gerçek bu maalesef.

3- YABANCI DİL

Akıcı bir şekilde İngilizce konuşabilmenizin yurtdışında bir iş bulmak açısından faydalarını anlatmama gerek yok muhtemelen. Ama sadece Türkiye'yi düşünüyorsanız bile, hatta bu iş sizin için sadece bir hobiyse bile iyi derecede İngilizce bilmeniz size çok şey kazandıracak. Bu alanda Türkçe kaynak azlığı sebebiyle belli bir seviyeden sonra maalesef İngilizce bilmeden kendinizi geliştirmenize imkân yok.

4- TECRÜBE

Umutsuzca Blizzard'ın iş ilanları sayfasını gezdiyseniz biliyorsunuzdur, büyük bir şirketin işe alırken ilk baktığı şey iş tecrübesidir. Eğer profesyonel oyun yapımı tecrübeniz yoksa bile her şey bitmiş değil. Yapabileceğiniz şeylerden bir tanesi mod yapımıyla uğraşmak. Birkaç arkadaşınızla ya da internetten bulduğunuz insanlarla birleşip başarılı bir mod yaparsanız bu hem size oyun yapımıyla ilgili çok şey öğretir hem de önemli bir tecrübe sayılır.
Bir diğer alternatifse tek başınıza küçük oyunlar yapmak. İnsanlara gururla gösterebileceğiniz üç boyutlu bir oyunu tek başınıza yapmanız biraz zor olabilir ama pekala eğlenceli bir flash oyunu yapabilirsiniz. Flash programlama becerisi konsol oyunları sektöründe hiçbir işe yaramaz doğrusu. Yine de en azından kendi başınıza bir oyunu başından sonuna tasarlayabildiğinizi göstermesi açısından web tabanlı oyunlar idealdir denebilir. Son olarak, belki etrafınızda bu alanla bir şekilde ilgisi olan bir şirket bulabilir ve en azından orada bir staj yaparak ilk adımınızı atabilirsiniz.

5- KENDİ REKLAMINIZ

İnsan kaynakları çalışanı sizin CV'nizi eline aldığı andan itibaren ortalama 15 saniyeniz var. Bu 15 saniyede onu etkileyemediyseniz şansınızı kaybettiniz. Dolayısıyla CV'nizin mükemmel, kısa ve öz olması şart. Ayrıca mutlaka bir web siteniz olmalı ve yeteneklerinizi en iyi şekilde orada sergilemelisiniz. İnanması güç ama bazen mülakata çağırılıp çağırılmayacağınız sizin adınız Google'da aratıldığında çıkan sonuçlara göre belirlenir. Dolayısıyla çalışmalarınızdan örneklerin ve videolarınızın sergilendiği sade tasarımlı bir site şart diyebilirim. Son olarak da endüstriden insanlarla iyi ilişkiler kurmak, temas içinde olmak önemli. Zira bir oyun takımında yeni elemana ihtiyaç olduğunda ilk önce o takımdaki çalışanların tavsiyelerine başvurulur. Bu bağlamda önemli bir taktik vereyim; oyun endüstrisinin toplandığı *Game Developers Conference* gibi çok büyük konferanslar var, burada yüzlerce insanla tanışma, pek çok işe başvurma şansı bulursunuz. Bir uçak bileti ve konferans ücreti size oyun sektöründe bir iş olarak dönebilir çok rahatlıkla.

ALET ÇANTASI



Açıkçası Game Maker ya da FPS Creator gibi her şeyin size hazır sunulduğu paketlerdense basit de olsa size her yönüyle oyun programlamayı öğretecek motorlardan yanayım, Panda3D de bu açıdan ideal motorlardan birisi. Disney stüdyoları ve Carnegie Mellon Üniversitesi tarafından geliştirilen bu motor daha önce Toontown ve Pirates of the Caribbean adlı MMO oyunlarında kullanıldı.

Avantajlar

Bence Panda'nın en iyi tarafı programlama dili olarak Python kullanıyor olması. Python, öğrenmesi en kolay dillerden ve aynı zamanda çok kullanışlı, dolayısıyla programlamaya yeni başlayanlar için de ideal seçim. Motor hemen her bilgisayarda çalışacak şekilde dizayn edilmiş. Pek çok örnek programla beraber geliyor, bunların üzerinden giderek birkaç günde ortaya bir şeyler çıkarmak mümkün. Web sitesi ve forumu da oldukça aktif olduğundan sorularınıza cevap bulabiliyorsunuz. Ayrıca, şahsen ben de bu motorun geliştirilmesinde bir miktar katkıda bulunduğum için takıldığınızda bana da soru sorma şansınız var!

Dezavantajlar

Python bütün avantajlarının yanında çok büyük bir dezavantaja sahip: Performans. O yüzden oyununuzun C++ kadar hızlı çalışmaması muhtemel. Ama yine de bu motorla profesyonel oyunların yapıldığını düşünürsek durumun o kadar da kötü olmadığını görürüz. Diğer büyük dezavantajsa ciddi oyun motorlarının en temel parçalarından biri olan oyun editörünün Panda'da bulunmaması. Bu işlevi gören birkaç bileşen olsa da yetenekleri epey sınırlı maalesef. Sonuç olarak, oyun yapımına ve hatta programlamaya yeni başlıyorsanız Panda3D en doğru tercihlerden birisi olabilir. Eğer büyük çaplı bir oyun yapmaya kalkışıyorsanız biraz daha kapsamlı bir oyun motoru tavsiye ederim.

Web sitesi: www.panda3d.org

YAPIMCININ SÖZLÜĞÜ

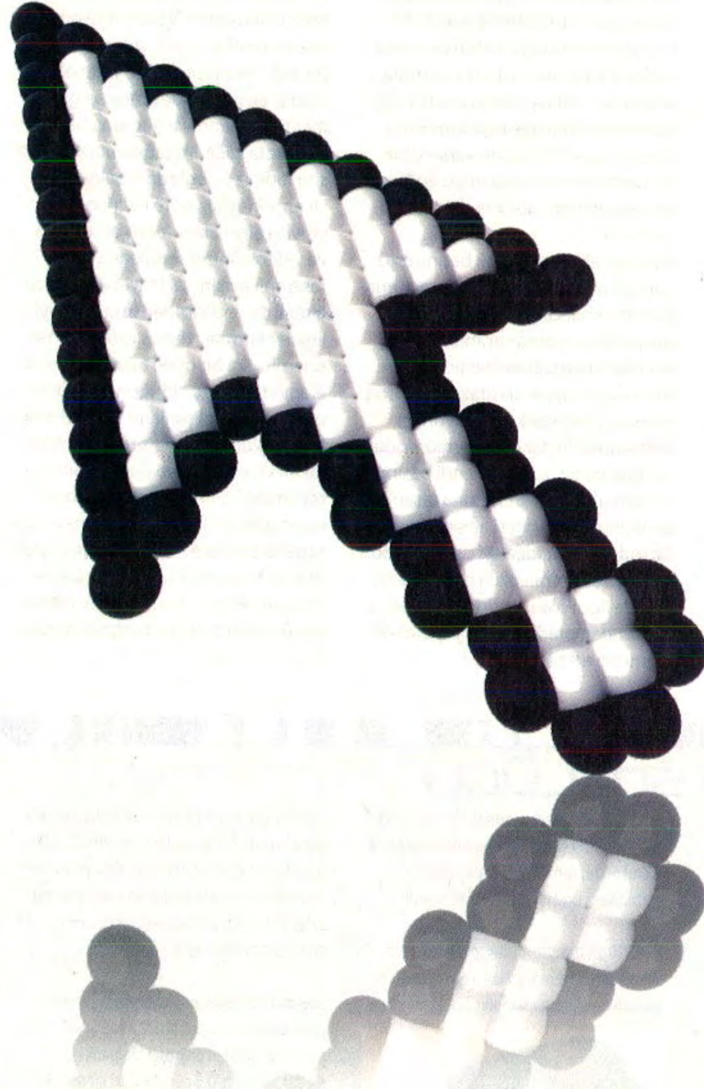
Antialiasing: Bilgisayar monitörü sadece tek renk gösterebilen piksellerden oluşur, bu piksellerin sayısı (çözünürlük) arttıkça 3 boyutlu sahnedeki daha ince detayları yakalamak mümkün olur. Fakat ne olursa olsun sınırlı sayıda pikselinize karşılık sahneniz kesintisiz (analog) bir görüntü olduğundan, görüntü ekrana yansıdığında mutlaka birtakım kusurlar (aliasing) olacaktır. Bunların en meşhuru özellikle çapraz çizgilerde çokça belli olan zikzak şeklindeki problemdir. Bu problemi çözmenin yolu antialiasing'den geçer. En genel metot her pikselin, etrafındaki diğer piksellerdeki renkler göz önünde bulundurularak boyanmasıdır, bu sayede kusur daha az belli olur. Daha çok sayıda pikselden örnek aldığınızda daha başarılı antialiasing yapmış olursunuz, bu yüzden "2x" ya da "4x" antialiasing seçeneklerini oyunlarda görmek mümkündür fakat örnek sayısı arttıkça performans ciddi şekilde etkilenecektir.

HDR (High Dynamic Range): Ekrana çizilen görüntüde temsil edebileceğiniz renk ve parlaklık spektrumu sınırlıdır. Dolayısıyla aynı sahnede çok parlak bir cismi çizdiğiniz takdirde gölgelerde detayları kaybetmek zorunda kalırsınız. Çeşitli HDR teknikleri ekranda görüntülenen renk ve parlaklık aralığının genişlemesini, dolayısıyla ışıklandırmanın daha detaylı ve gerçekçi olmasını sağlar.



Gamma Correction: Monitörlerin çalışma prensibinin bir sonucu olarak, renkler ve parlaklık değerleri doğrusal bir grafik çizmezler. Örneğin, 0.5 parlaklıktaki bir renk 1.0 parlaklıktaki diğer rengin yarısı kadar parlak olmayacaktır. Bunun sebebi monitörün görüntüyü çizmek için kullandığı elektronlara 0.5 değerinde bir voltaj verdiğinde çizilen pikselin yoğunluğunun 0.5'e denk gelmemesidir. Bu sorunu çözmek için gamma correction kullanılır. Özetle, monitöre gönderilecek renk belli bir değerle çarpılarak monitörden çıkan sonucun istediğimiz renkte olması, dolayısıyla resmin bizim istediğimiz şekilde görünmesini sağlar. *Crysis* bu işi çok başarılı yaparken *Uncharted: Drake's Fortune*'un sürekli sarıya kayan tekdüze tonlarının sebebi de başarısız gamma kullanımıdır.





EKRAN DIŞI

VAKİT TAMAM

Evet, vakit geldi. Onca bekleyiş 23 Mayıs günü sona eriyor. Açıkçası heyecanlıyım çünkü neredeyse 20 yıl olmuş Indiana Jones kamçısını şaklatmayalı. Aslında filmlerin fragmanlarını izlemeyi seven biriyim, zaten çoğu da filmlerden daha iyi oluyor. Ama bu sefer ne izledim ne de okudum *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystall Skull*'a dair. Elbette web sitesine bir göz attım ilk açıldığında ve maalesef kazayla bir fragmanına denk geldim ama hepsi o kadar. Büyüyü bozmak istemiyorum mümkün olduğunca. Ne de olsa Indy geliyor! Belki bu son gelişi ama olsun, hiç gelmeyebilirdi de. Hatırlarlatmak gerekirse, film yazıldı yazılacak, çekildi çekilecek derken neredeyse bir 10 yıl geçti; birçok "projeden vazgeçildi" haberi okuduk ama biz yine de vazgeçmedik Indy'i beklemekten.

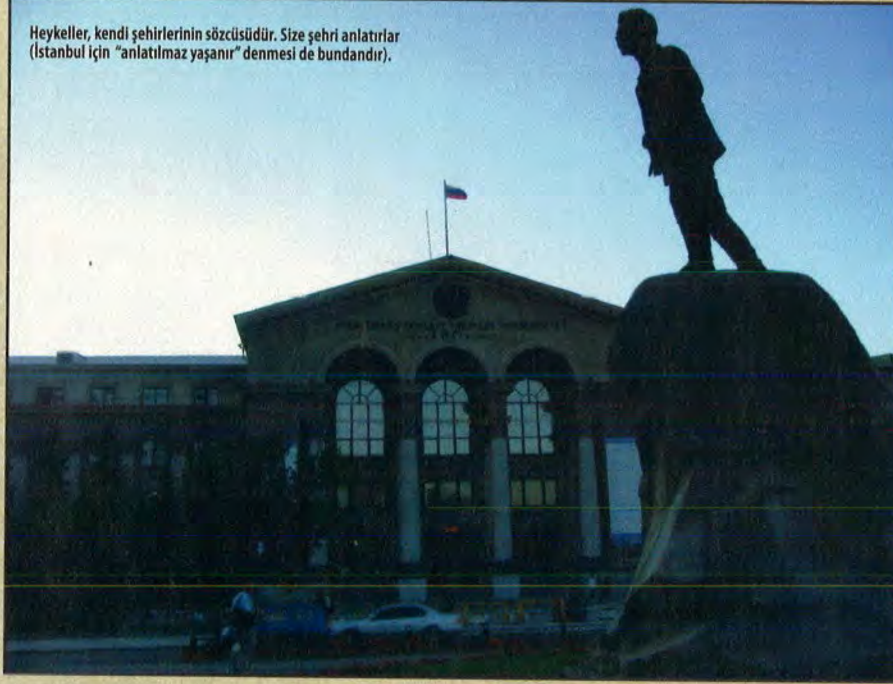
Peki neydi Indy'i bu kadar vazgeçilmez kılan? Şapkalı karizması, kamçılı cazibesi, yorulmayan yumrukları, tam on ikiden vuran hazırcevapları, engin arkeoloji ve mitoloji bilgisi, kısacası hepsi ve daha fazlası. Benim içinse sinemanın büyüsüyle tanıştığım film olmuştur Indiana Jones. Star Wars, nasıl uzak uzak uzak bir galakside geçiyorsa, Indy de hep yakın yakın yakın bir yerde ve zamanda geçmiştir; efsaneleri gerçek kılmış, gerçekleri efsaneleştirmiştir. George Lucas'ın yazdığı Indy karakteri, Harrison Ford ile vücut bulmuş ve Steven Spielberg'in hayal gücüyle de perdede canlanmıştır. Neyse ki ekipte bir değişiklik yok. Lafı da uzatmaya gerek yok. O zaman özellikle 30 yaş ve üstüne sesleniyorum, fuayede görüşmek üzere!

GÜVEN ÇATAK



INDIANA JONES
KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL

EKRANDIŞINDAKİLER


Heykeller, kendi şehirlerinin sözcüsüdür. Size şehri anlatırlar (İstanbul için "anlatılmaz yaşanır" denmesi de bundandır).



Oyungezer Firarda

RUSYA

GEZEN: OLGAY ERTEZ

Beyaz bir duvar, duvarın üstünde iki başlı bir kartal, bir elinde çarlık asası, diğerinde çarlık nişanı... Büyükçe bir hol, holün sonunda pasaport gişeleri, arkamda sıralanan kalabalık... Sanki dibimde bomba patlamış gibi çınlıyordu kulaklarım ama ses yok, çıt bile çıkmıyor. Koltsovo Havalimanı sessiz ve sakin. Elimde bavullar, uzaktan Maxim el sallıyor. Haydi kalk gidiyoruz, araba hazır. Merhaba Ekaterinburg, merhaba Rusya...

Türkiye'den uçakla 4 saat uzaklıkta, kutuplara yakın ama her nasılsa yazın bir hayli ısınabilen bir yer, Rusya'nın üçüncü büyük şehri Ekaterinburg. Yazın güneşin hiç batmadığı, kışınsa güneşin hiç doğmadığı bir coğrafyada, Alman göçmenlerin Rus metal işçileriyle birlikte kurduğu sanayi ve eğitim kenti. Garip ama kendi çapında halen Sovyet Rusya'nın komünist günlerine nostaljik dokundurmalar yapabilen az sayıdaki toprak parçasından biri. Tüm bunların yanında Rus İmparatorluğu'nun son çarı olan II. Nikolay'ın ailesiyle birlikte öldürüldüğü şehir.

BİTMEYEN YAZ GÜNÜ

Rusya bana şunu anlattı; *"İnsan yaşayışında en muhakkak ve belirleyici olan yegâne unsuru arıyorsan, işe coğrafi etkenlerden başla. Bu etmenlerde, kültürler arası keskin farkların da ana kaynağını keşfedeceksin."* O yüzden ilk önce iklimden konuşalım: Tarih haziran sonu, temmuz başı gibi... Bu ziyaretin İstanbul cayır cayır yanarken gerçekleştiğini de kenara yazalım. Ekaterinburg'da bu tarihlerde sabah 4-5 gibi gün ağarmaya başlar ve açılışı -2 ile -4 derece arasından yapar. Aradan 4-5 saat geçmemiştir ki derecelerimiz bu sefer 16C civarında seyretmektedir. Öğlen, güneş tam tepemizde iken de günün durumuna göre 28-32 derece arası oynar durur. Bir gün içinde havanın tam 36 derece oynaması gayet normal bir olaydır.

Öte yandan sabah 4'de aydınlanan gün, gece 11'de bile tam olarak kararmaz. Gece yarısına doğru hafif bir karanlık düşse de tam zifiri karanlık olmaz. Bu yüzden günde 3 defa uyuduğum oluyordu ama gün bir türlü bitmiyordu. İnanın böylesi uzun günler insanın psikolojisini oldukça kötü etkiliyor.

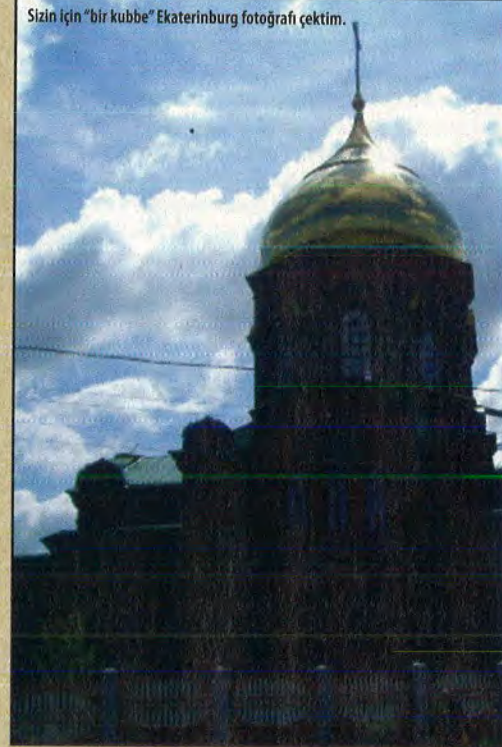
Coğrafi özelliklerinden sonra ilk bakılması gereken yerse yemek kültürü, yani mutfak. Çok sıcak, duru çorbalar, türlü çeşitli yemekler ve soğuk mezeler var Rusya'da. Soğuk etlerine ve özellikle de füme balık kültürlerine bayıldım (ki balıktan nefret ederim). Ama tüm bunların yanında Rus mutfağının bel kemiği votka. Yemeğin yanında içki bir tamamlayıcı unsur olarak düşünülür hep ama hayır. Rusya'da ana yemek votka, yiyecekler ise onun mezesi.

Votkadan mı, yoksa coğrafyasından mı kesin emin olamasam da Rus insanı çok agresif değil bizim gibi. Sakin ve durağan... Biz agresif miyiz peki? Sıcakkanlı bir Akdeniz toplumuyuz, o yüzden çok tutkuluyuz. Ama şu aralar negatif enerjimiz de hayli yüksek. Türkiye'den Rusya'ya giderken ve dönüşte pasaport kuyruğunda ayrı ayrı dört kavgaya şahit olmasam, 'evimle havaalanı arasındaki yolu gidip-dönerken trafikte yaşadıklarım başıma gelmese belki farklı bir tez öne süreceğim ama şu an için bu mümkün değil.

RUS MAFYASI

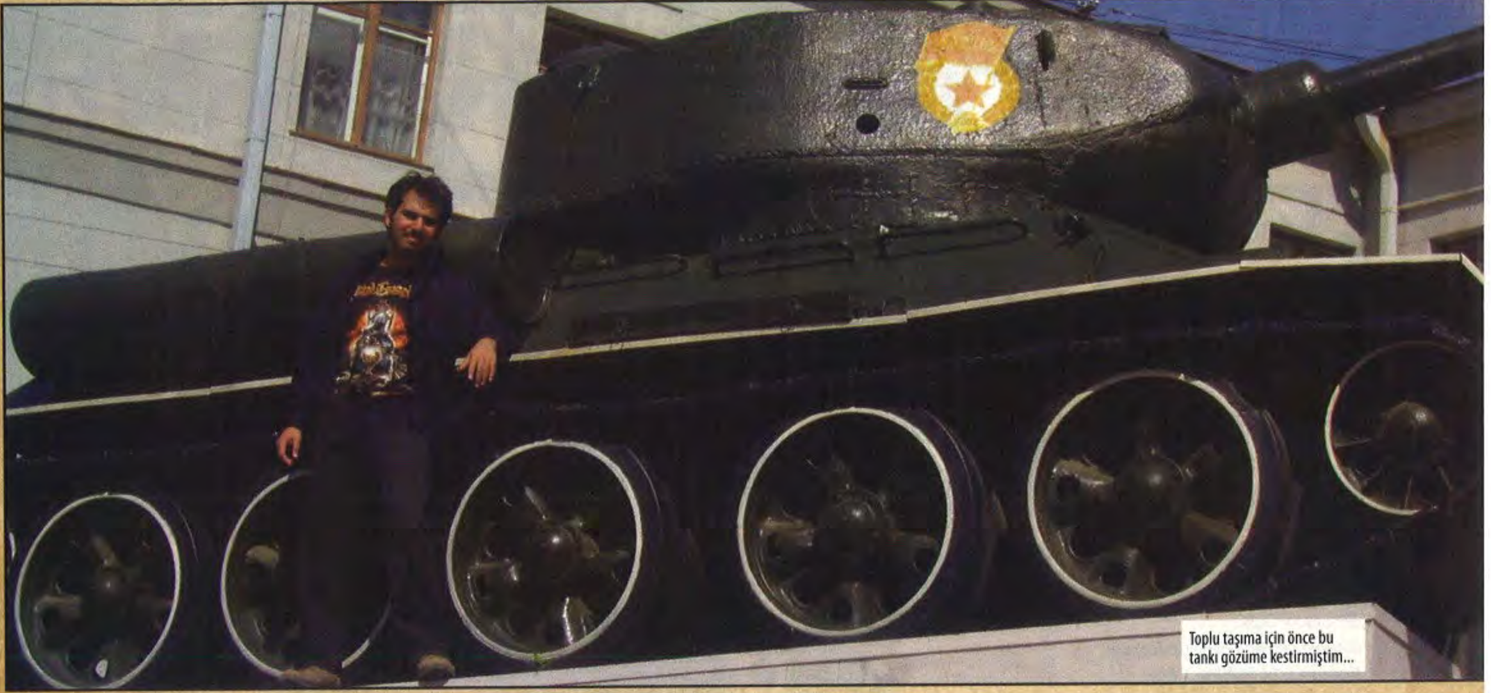
Bu kadar sağlam votka kültürü olan bir ülkede, bizdeki "alkol tüm kötülüklerin anasıdır" felsefesini doğrulayacak oranda şiddet olayına rastlanmıyor. En fazla, sarhoş eve gelen kocasını sille tokat dövüp, sokağa atan kadınlara şahit olabilirsiniz. Belki bize garip gelecek ama Rusya'da kadınların işgücüne katılım oranı bizden kat be kat daha fazla, ekonomik özgürlükleri ellerinde olduğu gibi her konuda da erkek hegemonyasını kırabiliyorlar.

Diğer yandan hatırlatmakta fayda var:


Sizin için "bir kubbe" Ekaterinburg fotoğrafı çektim.

Ekaterinburg'un bir diğer özelliği de Çeçen mafyasının Rusya'daki kalelerinden biri olması. Hoş bu sefer Çeçen mafyasıyla Krasnodar'daki kadar içli-dışlı olmak zorunda kalmadık. Zaten Rus mafyası sokakta görebileceğiniz aleni bir suç ağı değil, son gördüğümden beri bayağı legalleşmiş, bayağı kurumsallaşmışlar.

Peki ya diğer azınlıklar? Küçük kasabalardaki Ermeniler genellikle küçük esnaf işleriyle uğraşıyor. Bulunduğum kasabadaki hemen hemen tüm bakkalların sahibi Ermeni'ydi. Azerileri ise asla kaçırmazsınız, onlar sizi bulur. Esmerseniz ya da yolda Türkçe konuşuyorsanız hemen yanı başınızda bir Azeri bitebilir. Onlar da daha çok tarımsal ticaretle uğraşıyorlar. Ruslar etnik konularda çok ayrımcı sayılmazlar ama ciddi çekinceleri de yok değil. Sık sık esmer tenli ve sakallı olduğum için benden çekindiklerini, tedirgin olduklarını işittim.



Toplu taşıma için önce bu tankı gözüme kestirmiştim...

ÇARDAN AZİZ, ÇARİÇEDEN AZİZE OLUR MU?

Gelelim tarihsel dokuya. Gün içinde değişen sıcaklık farkları, yağmur, dolu, güneş derken toz toprak içinde kalıyor Ekaterinburg. Ancak dikkatli bakarsanız bu toz deryasının altında, sağa sola asılmış bir sürü orak-çekiç süslemelerini fark edebilirsiniz. Bazı şehirlerin aksine Ekaterinburg, Sovyetler Birliği günlerini 1989'a gömmemiş. Hatta kırk yaşın üstünde, bir azınlık da olsa, halen sadık bir taraftar kitlesine sahipler. Diğer yandan köylerdeki orta yaş ve üzeri kesim ise Sovyetler döneminde özlemini çektikleri dinlerinin, en çok da çarlarının hatırasını yaşatmaya çalışıyor. Çar demek yanlış olur, sanırım doğru kelime Aziz II. Nikolay. Çar II. Nikolay'ın ailesiyle birlikte katledildiği Ipatiev'in evinin bulunduğu yerde şu anda ***Tüm Azizler Kilisesi*** yer alıyor. Tüm Azizler diye kastedilen de çarın ailesi. 17 Temmuz'daki anma ayininden gördüğüm kadarıyla artık çarın ve ailesinin siyasal kimliği önemini yitirmiş, daha çok dini bir kimliğe büründüklerini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Mühendis ve Yapı İşçileri Bayramı sırasında tüm kanatları, biraz da ilgisiz olarak yan yana görme fırsatına sahip oldum. Şehir merkezindeki Duma binasının karşısındaki Lenin heykelinin önünde sosyalizme bağlı cılız bir kalabalık bildiri okuyordu. Daha da ilerde, Azizler Kilisesi'nde daha da cılız bir insan grubu çarın ölüm yıldönümü için ayin düzenliyordu. Öte yandan meydandaki sahnenin etrafına toplanan başka bir kalabalık da konser eşliğinde dans ediyordu. Sahne süslemesinde kullanılan orak-çekiç, siyasi bir amaçtan ziyade Nike, Adidas firmalarının logolarıyla aynı işlevi üstleniyordu: Bir markaydı, hepsi bu. Meydandaki kalabalığın da derdi sadece güzel vakit geçirmekti...

ZAVALLI SVERDLOV

Ekaterinburg, anıt bakımından diğer gelişmiş Rus kentlerinden hem daha zengin, hem de fakir sayılabilir, nasıl baktığınıza bağlı. Diğer önemli şehirler Ekaterinburg'dan hem daha köklü, hem de Sovyet döneminden kalan daha fazla anıta ev sahipliği yapıyorlar. Ancak diğer yandan bu kentlerin neredeyse tümü II. Dünya Savaşı'nda yerle bir edilmiş, Sovyet dönemden kalan yapıların da bazısı 1989'dan sonra siyasal hareket gereği ortadan kaldırılmış.

Ekaterinburg, II. Dünya Savaşı'nda Almanların ulaşamadığı bir şehir. Diğer yandan sosyalist dönemle pek problemi olmadığı için de siyasal nitelikli anıtlara pek dokunulmamış. Ama şehrin sakinlerinin anıtlara ilgili olduğunu söylemek zor. Şehir merkezindeki ***Yakov Mikhaylovich Sverdlov***'un heykelini bulmak için kırk kişiye sormam gerekti mesela. Sanırım bir zamanlar onun ismiyle anılan bu şehrin insanlarının ona karşı bu ilgisizliğini görse Kremlin Nekropolis'deki kemikleri sızlardı. Neyse ki Mareşal Zukov'un anıtını bulurken bu kadar zorlanmadım.

KISMİ SERBEST PİYASA EKONOMİSİ

İsmen ve kısmen liberal ekonomiye geçse de halen eski sosyalist gelenekler yaşam pratikleri arasında sık sık karşıma çıktı. Mesela yerel bir televizyonda, kasabadaki marketin biri bozulan bir kasa salatalığı çöpe attı diye neredeyse vatan haini ilan ediliyordu. Ama asıl dramatik hadise küçük marketlerden alış-veriş yaparken aynı üründen birden fazla almak isteyince yaşanıyor. Şöyle ki; bir markete gittiniz ve 6 kutu aynı marka meyve suyu almak istiyorsunuz. Kutuların bazısı kış promosyonundan kalma, bazısının üstünde lig reklamı var, bazısı bambaşka desende ama hepsi aynı marka. Daha da garibi aynı marka bir malı evinizin yanındaki bakkaldan almakla, kasabadaki marketten almak ya da şehirdeki süper marketten almak arasında fark var. Nasıl mı? İsmen aynı olsa da tadı, kokusu, kıvamı farklı olabiliyor. Her nasılsa hepsinin de son kullanma tarihine daha bir sürü zaman var. Rusların seri üretimden ne anladıklarını çok merak ediyorum.

Tüketim kültürünün tam oturmadığından bahsettim. Bunu iki yerde net olarak görebilirsiniz, ilki restoranlardaki garsonların, ikincisi ise marketlerdeki kasiyerlerin size muamelesinden. Şık bir restoranda önünüze muhasebe defteri kalınlığında bir menü gelir, içindekiler gramı gramına fiyatıyla birlikte yazar. Menüde gösterdiğiniz çoğu şey bulunmaz, neyse bilançoyu çıkardıktan sonra masaya siparişleriniz gelmeye başlar. Garson (%90 ihtimalle bayandır) kafanıza fırlatırcasına tabakları önünüze yığar. İşiniz ne, kendi tabağını kendin diz, sanki durduk yere acıkıp iş çıkartman yetmiyormuş gibi. Evde yiyemez miydin sanki! Hesabı öderken de yüklü bir bahşiş bırakmazsanız bir daha orada yemek yemeyi unutun. Kasiyerler ise daha insancıl. Genel olarak süper marketlerde torbalar bedava değil, parayla satılıyor ve gerçekten de çok pahalı. Hani düğünde, nişanda beşibiryerde yerine al torba tak, o derece. Bir çuval alış veriş yaptıktan sonra torba isteyince "Başından söyleyecektin" diye azarı yiyebilirsiniz. Tüketmeyin kardeşim!



...ama sonra, tramvayın tanktan daha sık kalktığını keşfettim.

VELEV Kİ...

Bunca şeyden sonra oturup düşününce "iyi ki" diyorum. O nefret ettiğim, iç karartıcı Rus sinemasını ancak Rusya'da yaşadıktan sonra anlayabildim. "İyi ki" diyorum, göz alabildiğine uzanan köknar ormanları, birbirini tekrar eden köyler, kasabalar, sis basan yollar arasında bambaşka hayaller kurabildim. Sakin düşünebilmek için her şeyin durağan, her şeyin aynı, her şeyin birbirini tekrar ediyor olması gerekiyormuş, iyi ki bunu öğrendim. Ve daha bir sürü şey... Neyse dostlar, nazdarovya!



Bu dünyada tesadüf diye bir şey yoktur... - Ichihara Yuuko

Seri: xxxHOLIC
Yapım: CLAMP, Production I.G
2 sezon x 24 bölüm, 1 film



Çocukluğundan beri ruhları görebilen, üstelik onları her türlü ortamda kendine çeken Watanuki Kimihiro için gene bir ruh tarafından sokağın ortasında rahatsız edildiği sıradan günlerden biridir. Başkalarının göremediği varlığı kendinden uzak tutmak için çırpınmasıyla insanların garip bakışlarına maruz kalan Watanuki'nin eli, yanında duran bir çite dokunduğu anda ruh birden yok olur. Ayaklarını durduramayan ve kendini çitin ardındaki gizemli evde bulan gencin karşısına çıkan kadın aslında bir dilek dükkânı olan bu evin egzotik sahibesi Ichihara Yuuko'dur. Her dileğin ve servisin karşılığında ona eşit başka bir şey ödendiği takdirde yerine getirilebildiği bu evde olanların gerçek olduğuna sonunda inanan Watanuki beklenen dilekte bulunur ve ruhları görme yeteneğinden vazgeçmeyi ister, fakat böyle bir isteğin karşılığı ödenene kadar da bu dükkânda çalışmak zorundadır. Burada bulunduğu süre boyunca Watanuki, kendisinin ve çevresindekilerin etrafında gelişen doğaüstü sayısız olaya tanıklık edecektir.

xxxHOLIC, bu alışveriş ile başlayan, genellikle bir "müşterinin" hikâyesini konu alan bir seri. Zamanla düzenli karakterlerin oturması ve onların gizemlerinin de yavaşça su yüzüne çıkmaya başlamasıyla birlikte konu daha da ilginç bir hal alıyor. Sürekli bir aksiyon içermediği doğru, fakat buna karşılık derin diyaloglar ve vardığı anlamlı sonuçlarını sunuşuyla kendini sıkmadan izlettirmeyi başarıyor. Gene de buradan kesinlikle sıkıcı olduğu sonucuna varmayın; Yuuko'nun bitmek bilmeyen istekleri, alkol sevdası, Watanuki ile Doumeki'nin kapışmaları gibi sayısız esprili noktaları aralara katan seri yer yer bizi rahatlatmayı da ihmal etmiyor.

Holic'in bir başka ilginç yanı ise Japon kültüründe yer alan farklı inanışlara değişik bir bakış açışı ile yaklaşması. Bu dünyada olan her şeyin bir nedeni olduğunu ve hiçbir şeyin tesadüf olmadığını sürekli vurgulayan Yuuko'nun konuşmaları bazı yerlerde size çok uzun gelse de es geçmeyin. Bir süre sonra dilekleri yerine getiren cadı Yuuko, ruhları görebilen Watanuki, ruhları hissedebilen ve etkisiz hale getirebilen Doumeki ve etrafında istemeden gizemli bir şanssızlık yayan sevimli Himawari ile birlikte dünyayı bir başka bakış açısıyla izlemeye başlıyorsunuz. Yeri geldi mi oldukça ciddileşen ve gerilim dozu hissedilir biçimde artan seri boyunca izlediğiniz müşteriler arasında ise internet bağımlılığından, kendine güvensizliğe, yalan söyleme bağımlılığına, saplantılara hatta cinayete kadar her seviyeden sorunlu insanların hayatlarını izlerken her şeyin eşit bir bedeli olduğuna da defalarca şahit oluyoruz.



Karakter gelişimleri ise gözle görülür şekilde hissediliyor. Aslında belki de ikinci sezona dek karakterler ilk tanıtıldıkları hallerinden çok küçük farklılıklar gösteriyorlar ancak manga okurların fark ettiği ve animeyi takip edenlerin de görmek üzere oldukları ciddi değişimler gerçekleşiyor. Bu bazı serilerin yakalamaya çalıştığı ancak ne yazık ki karakterleri anında siyahtan beyaza geçirmekten öteye gidemediği bir durum ve Holic'teki değişimlerin aşağı yukarı hangi olaylarla başladığını görebilmek seyirciyi konuya daha da bağlıyor. Holic'te kullanılan en önemli simgelerden biri olan kelebekler de bu duruma örnek olabilir. Japon mitolojisinde değişimi ve başkalaşımı simge-

leyen kelebekler, takip edildiğinde bir sırrın açığa çıkacağına ya da ruhların dünyasıyla bağlantı kurulabileceğine inanılır. Animelerde genellikle kullanılan bir simge olan (en bilinenlerinden Bleach) kelebekler Holic'te de sık sık karşımıza farklı yerlerde ve motiflerde çıkıyor ve elbette değişimi anlatıyor.

Holic'e başlamayı düşünüyorsanız önce kısa bir şekilde CLAMP hakkında bilginiz olsa iyi olur. Bilmeyenler için CLAMP, anime dünyasında oldukça popüler bir yapımcı ekip. Ekip ilginç bir hikâyeyle bir araya gelen sadece bayan elemanlardan oluşuyor ve şu anda 4 kişi olan bu bayanlar bütün hikâyeler, yazılar, karakter tasarımları, çizimler gibi işleri aralarında bölüşüyorlar. Sık sık farklı tasarım tarzları deneyen ve kendini geliştiren deneyimli ekibin en bilinen özelliklerinden biri yaptıkları "crossover"lar ile farklı dünyaları birleştirmeleri. Şimdiye kadar birbirinden farklı evrenlerde ve zamanlarda sayısız kitleye hitap edebilecek, kimileri tarafından sevilen kimileri tarafından ise nedense yerilen CLAMP belki de en büyük crossover'ını Tsubasa Reservoir Chronicle serisiyle yaptı ve yapmaya da devam ediyor; ki xxxHolic başka bir dünyada Tsubasa ile paralel giden ve çoğu yerde kesişen bir hikâye. OGZ'nin Nisan sayısında da bahsettiğim gibi, başlarda iki hikâyeyi bir arada izlemiyorsanız henüz bir şey kaybetmiyorsunuz ancak ileride önemli olaylar yaşanıyor ve birlikte izlemekte yarar var. Hatta Holic'in mangası, Tsubasa'dan daha önde gittiği için zaman zaman yayına ara veriyor ki konular birbirini yakalasın ve birlikte takip etmek kolaylaşsın. Başlarda sadece iki hikâyedeki karakterlerin birbiriyle konuştuğu sırada olan olayları diğer taraftan görebilmek amacıyla izlenebilecek seriler, ileride karakterlerin ilginç şekillerde bağlanmasıyla gelişmeye devam ediyor. Birçok kişi iki manganın da



ortak bir sonunun olacağı konusunda hemfikir, ancak iki hikâye de şimdilik bitişe yaklaşmaktan çok uzaktalar. Bu küçük detayları da yakaladıktan sonra artık eğlenceli olabildiği kadar ciddiyetini de koruyan Holic'in gizemine kendinizi kaptırabilirsiniz.

Gelelim Holic'in en eleştirilen yanına. Seriye başladıktan hemen sonra ilk dikkatinizi çeken şey büyük ihtimalle karakterlerin uzun (upuzun) bedenleri, kolları ve bacakları olacaktır. Bu tarz çizimleri sevmeyen biri için izlemenin sancılı olacağını söylemekte yarar var. Ancak farklı tarzlara açığım derseniz gözünüz alıştıktan sonra pek de dikkat çeken bir durum olarak gelmeyecektir. Çizimlerde gereksiz hiçbir detaya girilmemesi, arka plandaki insanların daima gri gölgeler olarak kalması ve bu sayede ana karakterlerin daha ön plana çıkması gibi farklı birçok şey denenmiş Holic'te. Detaylara boğulan tasarımlarını da zamanında görmüş olduğumuz CLAMP'ın böyle bir tarz denemesinde büyük ihtimalle iki neden var: Her şeyi en yalın ve temiz biçimde sunup karakterleri ve diyalogları daha fark edilir kılmak ayrıca detaya girilen sahnelerde de istenilen mistik ortamı yaratabilmek. Tabi bu duruma karakterlerin daha "havalı" görünmesini sağlamak için de yapılmış diyenler de var. Artık izledikten sonra karar sizin, o mistik havayı bir yerde size yakalatabilirse istediklerini başarmışlar diyebiliriz sanırım.

-İPEK CEVAHİR

Mecha Filmleriyle Dolu Bir Yıl

Ancak bu yılın tek mecha filmi Eva olmayacak gibi. 2007'nin en beğenilen ve bol ödüllü serilerinden Tengen Toppa Gurren-Lagann'ın resmi sitesinden, ilk filmin adı Tengen Toppa Gurren-Lagann: Guren-hen (Tengen Toppa Gurren-Lagann the Movie: Crimson Chapter) ve çıkış tarihi 6 Eylül olarak duyuruldu. İki film olarak planlanan proje, eklenmiş ve yeniden düzenlenmiş sahneleriyle serinin özeti olacak.

Üçüncü bir film haberi de Eureka Seven'dan. 2006 yılında veda ettiğimiz serinin filminden gelen haberler, diğerlerinin aksine bu sefer orijinal bir hikâye sözü veriyor. Yapımcıların "Yeni bir Eureka Seven efsanesi yaratma" sözleri de bunu doğrular nitelikte görünüyor; buna rağmen serinin kahramanları Renton ve Eureka filmde yer alacaklarmış.



Code Geass "Sızıntısı"

Nisan ayında, 3. bölümünün yayınlanacağı hafta, Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2 serisinin başına neredeyse yayının iki hafta gecikmesine yol açan ilginç bir olay geldi. 2. bölümün yayınlanmasından kısa bir süre sonra 3. bölümün son 6 dakikasını (ve 4. bölüm özetini) bir şekilde internete sızdıran birtakım kişiler, özellikle serinin yapım şirketi Sunrise'da büyük paniğe yol açtı. Her ne kadar ani bir müdahale ile Youtube'dan kaldırılsa da videonun başka sitelerde yayının önüne geçilemeyince, bir gecede sayısız hayran tarafından izlenen bu 6 dakikalık yayının kısa süre içinde bir Sunrise çalışanı tarafından gerçekleştirildiği ortaya çıktı. Çalışanın tutuklanarak ertesi gün mahkemeye çıkarılacağını duyuran yetkililer, bölümün yayınlanan sahnelerini değiştirebileceklerini ve bu durumda serinin 2 hafta gecikmeli olarak yayına devam edebileceğini açıkladığında ise büyük bir panik yaşandı. Neyse ki ertesi gün yapımı değiştirmekten vazgeçtiklerini ve bir daha böyle bir olayın yaşanmaması için fazladan önlem alacaklarını söyleyerek özür dilediler ve yayın normal akışında devam etti.

Buna rağmen şu satırların yazıldığı sırada gözlerimin yeni sızan 5. bölüm sahnelerine doğru kaydığını da belirtmek isterim :) Bakalım Sunrise sözünü ne kadar tutabilecek...



GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters
METAL 101

KONU MÜHİM OLDUĞU İÇİN BUGÜN BLOK DERS YAPACAĞIZ ÇOCUKLAR



Okur Can: Merhaba Göktuğ. Seninle metal müzik hakkında okulumuz dergisi için bir röportaj yapmak istiyorum. Ben müzik koluyum da bana böyle bir görev verdiler.
Göktuğ Yüksel: Hoşgeldin genç, otur şöyle. Elbette ki ailenizin metalci yazarı olarak sorularınızı cevaplayacağım. Ama çok acaip ismin varmış senin, Okur Can diye isim mi olurmuş?
Okur Can: Abi ben dede mağduruyum. Dedem soyadı kanunu çıktığı vakitlerde bu soyadını seçmiş. İsmimi de o koymuş İşte o yüzden isme sahibim. Ayrıca çocukluğum "Okurum Canına" esprileri yüzünden biraz acılı geçti, bilmeni isterim.
Göktuğ Yüksel: Vah vah! Allah kurtarsın evladım. Sana karakter sayısından tasarruf etmek için kısaca O.C. diyebilir miyim?
Okur Can : Tabii abi ayıpsın, ne demek. ROFL!
Göktuğ Yüksel: Tamam O.C. Sen de bana Gök de, bu şekilde senelerce dost olalım. ROFL, ne bu arada?
O.C.: Olalım abi. Ayrıca ROFL da Roll On The Floor Laughing abi. Yani gülmekten yerlere yattım.
Gök: Anladım, ancak bundan sonra herkes Ehuehueh diye gülecek. Başka gülme şekli istemiyorum. Ehue ile başlayıp değişik stillerde gülüşünüzü tamamlayabilirsin. Ehuehkikiki, ehehuehkofikof falan gibi. Ayrıca bir de ehuehuhauhauha vardır. Yani gülüşün ikinci yarısında E harfini bırakıp A ya geçersin. Buna da hayvani gülüş diyoruz. Yani mesela bir arkadaşına güzel bir eşşek şakası yaptığınızda bu şekilde gülebilirsin.
O.C: Abi istersen geyik olayını bırakıp şimdi şu metal olayına dalalım hemen. Sen kaç yaşında başladın kafa sallamaya, sebebi neydi, neden bırakmadın?
Gök: Ben 12 yaşındayken en baba dostlarımdan biri olan Kerem'in bana "Metallica - Black Album"ü vermesiyle olaya girdim. İlk dinlediğim Metallica şarkısı Unforgiven diye hatırlıyorum. O gün bugündür hayatımın gidişatı değişmiştir. Black Album'ü aylar boyunca baştan sona dinledikten sonra Kerem'den "Jump In The Fire" single'ını aldım ve sonra gidip kendi paramla Metallica kaset arşivimi yaptım. Tabii bu uzun metal yolculuğunda her geçen gün yeni gruplar keşfetmeye başladım. Pentagram'ı keşfettim, Iron Maiden'ı keşfettim... Daha sonra kendimi tamamen bu müzik türüne adadım. CD arşivine geçtim. Sadece metalle kalmadım, rock klasiklerini de iyiden iyiye keşfetmeye başladım.
O.C: Gitar çalmaya da yine Metallica sayesinde başladın diye duyduk.
Gök: Doğrudur. Nothing Else Matters parçasını dinledikten sonra "ulan bunu çalabilmeliyim!" dedim ve gidip param yettiği kadarıyla Lyon marka uyduruk bir klasik gitar aldım. Kerem'in bana N.E.M.'in başının nasıl çalındığını göstermesinden ve notalarını vermesinden sonra sabah akşam o parçayı çalmaya uğraştım.
O.C: Abi görüyoruz ki Kerem seni bu olaya itmiş.
Gök: Evet, Kerem sayesinde metal müziğe ve gitara giriş yaptım. Kendisine minnettarım. Ben de dergimizden binlerce okurumuza metal olayını aşılamak için buradayım.
O.C: Yani sana misyoner diyebilir miyiz?









Gök: Dersiniz. Misyonum, Türk gençlerine, metal müzikten bihaber olan yavrucaklara bu müzik türünün ve yaşam stilinin cevherlerini gösterip, onların hayatlarına renk katmak.
O.C: Büyük adamsın abi.
Gök: Estafurullah.
O.C: Gök, neden metal?
Gök: Hemen açıklayayım evlat! Metal müzik, her ortama uyar. İnsana enerji verir, insanın enerjisini alır, kafa dağıtır, gaza getirir, gaz alır, sinir götürtür, mutluluğu katlar. Müzik ruhun gıdası lafı doğru ise metal müzik, ruhu açık büfeye götürür. Her şeyi sunar.
O.C: Biraz açar mısın abi?
Gök: Neyi?
O.C: Konuyu. Abi, ne içi fesat adamsın ulan!
Gök: Hooop, öyle ulanlı mulanlı konuşma, alırım aklını senin. Neyse, konuyu açayım. Örneğin Metallica'nın Master of Puppets parçasını ele alalım... Sınavlara çalışıyorsunuz, feci streslisiniz. İyice daral geldi. MOP'u açarsınız bir güzel, o stresten anında kurtulursunuz. Ders stresi falan, geçici şeyler bunlar. Eninde sonunda herkes mezun olacak. Önemli olan mezun olduktan sonraki bilgilerinizi zekanızla birleştirip bir şeyler yapabilmek.
O.C: Diyelim sınav berbat geçti, yine MOP dinleyebilir miyiz?
Gök: Dinlersiniz tabii, niye dinlemeyeceksiniz? Diyelim sınav berbat geçti, eve gelir Master'ı açarsınız, "ulan bi dahaki sınavda dağıtacam hocayı!" diye kendinizi gaza getirirsiniz. Master, master diye bağırırsınız. Azimlenirsiniz. Veya diyelim sınav süper geçti, işte o zaman da yine aynı "Master! Master!" bağırmasını sevinçten ötürü yapıp sevincinizi katlar, bir güzel azarsınız. Hatunun teki kafanızı mı bozdu? Creeping Death'i açıp "Die Die!" diye bağırırsınız, kendinize gelirsiniz. Metal müzik her tür ruh haline uyar.
O.C: Bu arada abi bu Master of Puppets 22 senelik şarkı. Hala sıkılmadın mı? İnsanı sıkmaz mı?
Gök: Hayır sıkmaz. Metal müziğin diğer müzik türlerine karşı bir diğer ezici üstünlüğü eskimek bilmemesidir. Yine Metallica'dan bir örnek vermek gerekirse, Seek and Destroy isimli şarkı 1983 yılında piyasaya çıkmıştır. Hala günümüz radyolarında sıklıkla çalınmaktadır. Yıllarca da çalınacaktır. Metal müzik eskimez, dinlendikçe dinlenir. Eskidikçe daha da güzelleşir, klasikleşir. Metalci adam 30 sene evvelki Holy Diver'ı da dinler. Jump on the tiger.
O.C: Ben senin yazılarının birinde "Metal müzik klasik müzik gibidir" dediğini hatırlıyorum. Ne demek istemiştin hocam?





Gök: Öyledir. Klasik müzik gibidir. Teknik olarak iki müzik türüne baktığınızda değişik tempolardan, değişik ölçeklerden parçalar görürsünüz. Aynı klasik müzikte olduğu gibi metal müzikte de genelde parçaların girişi, ana riff kısımları, aradaki bridge'ler, sololar ve de bitiriş kısmı hatta ve hatta bitiriş soloları olur. Yani birtakım müzik türlerindeki gibi bilgisayardan ver tempoyu, hadi yallah müzik yap şeklinde değildir metal müzik. Yetenek ister.
O.C: Metallica'yla sahneye de çıkmışsın diyorlar abi. Bu ne derece doğrudur? Var mı böyle bir olay?
Gök: Evet, oldu öyle bir şey. 23 Mayıs 2003 tarihinde San Francisco'da konserde Metallica ile aynı sahnede şarkı söyleme şerefine nail oldum.
O.C: Helal! Türk'ün gücünü sahnede de gösterdin mi?
Gök: Göstermez olur muyum? Hiç hata yapmadan söyledim şarkıyı, James'in bütün hareketleriyle, sahnede Metallica solisti oldum. Nirvana'ya ulaştım.
O.C: Seni yeni tanıyan arkadaşlar bu olayı merak ediyor olabilirler. Biz nasıl olduğunu biliyoruz ama sen yine de bir özetlesen de şöyle bir gazlansak.
Gök: Olaylar zincirleme şeklinde gerçekleşti. Çok uzun bir maceradır ama kısaca özetlemeye çalışacağım. Askerden teskere alıp Ankara'ya geldikten sonra arkadaşlarımla Olimpos'a tatile gitmiştik. Orada hayatta en deli şekilde aşık olduğum hatunlardan biri olan Yeni Zelandalı Ella ile tanıştım. Tatili onunla geçirdikten sonra maalesef kız ülkesine geri döndü. Ben büyük aşkımdan ötürü en samimi iki arkadaşımı alıp yeniden aynı yere tatile gittim, bir hafta sonra. Orada Leslie diye başka bir kız beğendim kendime. Bir de arkadaşı vardı, Lindsay diye. Bu kızların yanına >>





gidip "are you guys new here?" dedim (bu çok klasik bir taktiktir, hepiniz uygulayabilirsiniz). Kızlar "hayır" derlerse, o zaman "aa hayret nasıl görmedim ben sizi" dersiniz, "evet" derlerse de "ohooo biz bir haftadır buradayız, bizimle takılın güzel yerleri biz gösteririz" dersiniz. Nitekim bu kızlar "hayır" dediler. Ben de "aaa hayret" diyerek tanıştım bunlarla. İlk sorum "neredensiniz" oldu. Kızlar "San Francisco" dediler. Benim cevabım ise "Metallica da San Francisco'dan, biliyor muydunuz" oldu. Kızlar "e herılding yani", dediler. Neyse sağolsun Leslie sayesinde ben bir hafta içinde Ella'yı unuttum (aslında hala unutmadım da neyse). Bunlar da ülkelerine geri dönerlerken bana "mutlaka San Francisco'ya gel" dediler. Ben de "tamam geleceğim" dedim.

O.C: Süper abi, devam et.

Gök: Daha sonra ben Amerika'ya geri döndüğümde bir gece üniversitedeki kafa arkadaşlarımdan biri olan Onur, MSN'den bana "ulan dur seni biriyle tanıştıracağım" dedi. O gün "Murattallica" ile yani Murat abiyle tanıştım. New York'tan. Demin dediğim gibi metal kardeşliği diye bir olay olduğundan adamla hemen süper samimi olduk. 4-5 saat muhabbet ettik. Gece yatmadan önce sanki adamla 10 senedir arkadaşmışız gibi bir his kapladı içimi. Şans eseri 3-4 gün sonra herife bedava konser bileti çıktı Metclub'dan. Bana da bir mail geldi, "bro San Francisco'ya geliyor musun konsere?" diye. Anında "evet"i çaktım ve benim kızları aradım. "Kızlar geliyorum!" dedim. Murat abi evli barklı adam olduğundan "ben kızların evinde kalmam (karısına bağlı adam)" dedi. Ben de "tamam, konser günü buluşuruz" dedim. O sıralar meteliğe kurşun attığımdan ve uçak biletine param olmadığından ötürü otobüsle 55 saat süren bir yolculuktan sonra San Francisco ya vardım. Kızlar beni aldılar, bi güzel gezdirdiler falan.

O.C: Abi zincirleme olay zincirinin ağa babası olmuşsun sen!

Gök: Olurum ben, Allah'ın sevdiği kuluyum ben. Neyse, konser günü itişip kakışıp en ön sıraya geldim. James ve Kirk sadece ve sadece 4 metre önümde konser veriyorlardı ve Die, Die My Darling şarkısını söylerlerken James bir anda şarkının sözlerini unuttuğunu ve birinin kendisinin yerine söylemesi gerektiğini söyledi. Tabii orada ben uzun boyum ve 6.9 cm kalınlığındaki kaşlarımdan olsa gerek Kirk'ün gözüne battım ve Kirk'ün "that guy, I want that guy up here!" demesi üzerine kendimi sahnede buldum. Yanımda James ve Kirk, önümde konser ahalisi, 12 yaşında tanıştığım metal müziğin babalarıyla aynı sahnedeydim. James yanıma geldi ve "hazır mısın?" dedi. Ben de evet dedim ve sevinçten mikrofona anırdım. James ile yumruk tokuşturup şarkıya başladım. Tek bir hata bile yapmadan söyledim. Tüm Metallica grubu performansımdan pek memnun kaldı. Şarkı bitince James "right on bro!" dedi, Lars arkadan geldi ve bana sarıldı, bagetini verdi. Kirk de yanıma geldi, penasını verdi.

O.C: Vay! Olaya bak.

Gök: Tabii sahneden inince 5 dakikalık rockstar olmanın ne demek olduğunu anladım. Bir sürü kız üzerime zıplıyordu. Fırsat bu fırsat diyen bir sürü erkek de zıplıyordu, ancak erkeklerin derdi elimdeki bageti almaktı. Kızların derdi neydi bilmiyorum. Hatunlardan biri bana backstage pass'ini verdi ve o hatun sayesinde konserden sonra kulise gidip Metallica ile tanıştım. Kirk beni yanına çağırdı, kuzeni ve arkadaşlarıyla tanıştırdı. Kendisine onlarca defa teşekkür ettim, bana bu rüyayı yaşattığı için. Kirk'le 15 dakika boyunca sohbet ettim. Rob o sıralar yeni üye olduğundan biraz sakin ve soğuk davrandı. Lars ise sarhoş oldu ve sarhoş muhabbeti ettik olnunla da.

O.C: Hakikaten olmuşsun abi sen. Daha ne yapsan kesmez, aya çıksan belki bu olayı ekarte eder.

Gök: Ayda işim yok, benim misonum dünyada. Ben dünyaya metal müziği yaymak için geldim.

O.C: Helal abi. Anladığım kadarıyla bu Metallica çok candan herifler.

Gök: Evet, dışarıdan bakınca herifleri artist zannedersiniz. James ve Kirk gibi dünya çapında milyonlarca hayranı olan insanlar bu kadar dost canlısı, bu kadar içten, bu kadar anti-ukala olurlar. Şu anda anlattıklarım bana bile bazen inanılmaz geliyor ama milyonlarca kişinin kendine örnek aldığı, hayranı olduğu Kirk Hammett'ın beni yanına çağırması, arkadaşlarıyla tanıştırması, canının sıkılmadan 15 dakika boyunca benimle sohbet etmesi haki-







katen takdire şayan bir olay.
O.C: Abi bizim ülkemizde de üç günlük popçular kendilerini adam oldu zannediyorlar. Görüyoruz ki adam olmak diğer insanlara, sizi o noktaya getirenlere kıymet vermekle olunuyor. Ulan helal olsun bu Metallica'ya be. Ben de başlıyorum abi bugün dinlemeye. Zaten biliyorsun konsere geliyorlar Temmuz'da. Yine stadyumu dolduracak adamlar. Sen 1999'daki konsere gitmiştin öle değil mi?
Gök: Gitmez olur muyum, dalga mı geçiyorsun sen benimle?
O.C: Ya o değil de şimdi bir takım ukala dallamalar var abi. "Metallica bozdu ben bundan sonra Metallica dinlemem" diyen veya "olm Metallica ne lan, ben Children of Bodom dinlerim" diyen. Bunlar da konsere gidecekler mi sence? Hatta bir de "abi Napster olayından sonra Metallica'dan soğudum, protesto edecem herifleri" diyenler var. Onlar da gidecekler mi konsere?
Gök: Gidecekler. Hem de eşekler gibi gidecekler. İlk sırada onları görürseniz hiç şaşırmayın. Sağda solda Metallica'ya çamur atar, sonra konsere ilk sırada girmeye çalışır bu herifler. Bu tipleri kınıyorum. Metallica yeni tarzlar deneyebilir ama eskimez, Metallica bir efsanedir. Metallica 10 sene sonra Türkiye'ye gelse yine tribünü doldurur. 20 sene sonra gelse yine doldurur. 50 sene sonra gelse, yine doldurur.
O.C: Konsere sen geliyor musun peki?
Gök: Maalesef benim Amerika'dan kalkıp Türkiye'deki konsere gitmem biraz imkansız. Herifler zaten Amerikalı, ben istediğim zaman buradaki konserlerden birine de gidebilirim. Ama konsere gidecek arkadaşlar adına çok heyecanlanıyorum.
O.C: Sen 1999'daki konsere gitmiştin, Temmuz'daki konsere gidecek arkadaşlar için bir önerin var mı?
Gök: Var tabii ki. Lütfen beni iyi dinleyin. Birincisi, konserde saha içi bileti alın, tribün falan almayın. İkincisi, ayağınıza spor ayakkabı giyin, bot mot giymeyin. Rahat hareket edeceğiniz ve ayağınızdan çıkmayacak türden ayakkabılar giyin. Yani Dexter mexter giyip de konsere gitmeyin. O saha içinde çıkar ayakkabınız. 99'daki konser bittiğinde saha ayakkabı doluydu. Ayrıca sırt çantanıza bol bol su alın. Suyu çok pahalıya satıyorlar orada. Hatta su bulabilirseniz bile şanslısınız. O yüzden bol bol su alın yanınıza. Konserde eğer iri yarı bir adam değilseniz veya kısa boyluysanız saha içinde o sıcakta oksijensiz kalabilirsiniz. O yüzden panik atak gibi hastalıklarınız varsa tribünden bilet alın. Eğer kendinize güveniyorsanız saha içinde gerçek Metallica zevkini tadın. Ayrıca Metallica'ya yaranmak için Metallica'nın alt gruplarını kötülemeyin. Eğer bir rock grubunun üyesi olsaydınız, Metallica'nın alt grubu olabilmek sanırım ulaşabileceğiniz en üst nokta olurdu. O yüzden alt grupları kötülemek yerine destekleyin.







O.C: Sevgili Gök, yazımızın sonuna geliyoruz. Sana son bir sorum var. Peki, metal müzikten başka hiçbir müzik türü dinlemiyor musun?
Gök: Dinlemez olur muyum? Metalcilere baktığınızda genelde çoğu müzik türünden hoşlandıklarını görürsünüz. Ben her tür müziği severim, country'den tutun da Türk Halk Müziğine, Zeybek'ten tutun da pop müziğe kadar. Ama zamanımın yüzde sekseninde metal müzik dinlerim, eğer illa ki müzik dinleyeceksem. Klasik müziği çok severim. Bach ve Beethoven favorilerimdir.
O.C: Metal müziğe başlamadan önce kimleri dinlerdin?
Gök: Vallahi bu soru beni bayağı eskilere götürdü ancak Vanilla Ice, Michael Jackson, Madonna, Mc Hammer gibi tipleri dinlerdim. Bunları hala da dinlerim, hala da zevk alırım. Ayrıca Eminem'in "Without Me" parçası çok hoşuma gidiyor, üst üste onbeş defa dinlesem sıkılmıyorum.
O.C: Vay anasına!
Gök: Sevgili arkadaşlar, şimdi buradan bana söz verin, bu yazıyı okuyup bitirdikten sonra hepiniz gidip bir Metallica CD'si alacaksınız ve metal müziğe giriş yapmadıysanız Metallica ile giriş yapacaksınız. Sizlere tavsiyem en iyi Metallica albümü olan Master of Puppets'ı almanız ve bu muhteşem dünyaya bu şekilde giriş yapmanızdır. Önümüzdeki aylarda sizlere bilindik gruplardan tutun, hiç duyulmamış olanlara kadar metal dolu değişik yazılar yazacağım ve bu macera dolu yolda sizleri yalnız bırakmayacağım. Umarım bugün itibariyle metal müziğe giriş yapar ve ileride beni hatırlarsınız!
O.C: Tamam abi, şimdi gidiyorum almaya. Çok teşekkür ederiz bize bu gazı verdiğin için.
Gök: Ne demek, her zaman beklerim...



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Türkiye'de ilk, tek, sadece, tam sürüm, gocuman bizde!!!

Bu işler Amerika'nın Irak'ı işgali gibidir. Bu hatayı bir kere yaptınız mı el mahkûm devam edersiniz hatanızı sürdürmeye. Geri adım atmaya, doğru yola girmeye cesaretiniz olmaz.

Bu sene benim bilgisayar dergilerindeki 10. yılım. Bu süre içinde o kadar çok dergi, o kadar çok insan gelip geçti ki... Bu dergilerin çoğu hoş bir hatıra olarak oyuncuların zihninde kaldı, hepsi kendince bir şeyler kattı bu sektöre. Pek azının ise faydasından çok zararı oldu, neyse ki bu tip dergilerin hiçbiri uzun ömürlü olamadı.

Şimdi bambaşka bir dönemdeyiz, belki oyuncularda bir değişim yok ama oyunun kuralları değişti. Satılan toplam oyun dergisi sayısı on senede elli binlerden yirmi beş binlere gerileyince dergi satmak için her yol mübah oldu, alicengiz oyunları başladı. İşin asıl acı yanı, bu on senede okuyucuya duyulan saygının da azalması. Satışlar saygı azaldı diye mi düşüyor, yoksa satışlar düştükçe mi saygı azalıyor tartışılır. Ama oyun dergileri "kapaktan okuyucu yanıltmak" âdetinden vazgeçmezse bütün dergilerin toplamda ancak on bin satacağı günler uzak değil.

Ben etmedim başkası etti

Dergicilik işindeki herkesin ortak bir huyu vardır, kendi başarısızlıklarını başkalarına mal ederler. Ben daha bugüne kadar ben şu işi yanlış yaptım, dergimin satışı düştü diyeni görmedim. Önce dağıtım şirketi suçlanır, dergi kötü dağıtılıp rafta arkalara konmaktadır, asıl çok satılan yerlerde bitmektedir, ah bir düzgün dağıtılsa nasıl da satacaktır. Bu yetmezse okuyucu suçlanır, rakibin saç jölesine, hazır çorbasına vurulup almamaktadır gül gibi dergiyi, iyi dergi değil üç kuruşluk promosyondur okuyucunun derdi.

Biz Oyungezer'i ilk planladığımız gün oturup, rekabet avantajımız nedir diye düşündük uzun uzun. Grup dergisi değiliz, yüksek finansman gücümüz yok, dağıtım ağında çalışacak bir saha ekibimiz yok. Bunların hepsi aşikar, bizim elimizde sadece iyi yazarlar ve bizi sevip destekleyen geniş bir okur kitlesi var. Bu yüzden bütün stratejimizi elimizden gelen en iyi dergiyi hazırlayıp, okuyuculardan tanıtım için destek almak üzerine kurduk. Hedefimiz ilk altı ayda on bin barajını geçmekti. Bugün bu hesabı %80 oranında tutturabildik ve en yüksek satışımı sekiz bin oldu. Tamam, dağıtımda sorunlar vardı bizim için de, rakip promosyon yapıyordu falan ama bunların bahane olmadığını bilecek kadar uzun süredir bu piyasadayız. Hesap tutmadıysa bir şeyleri yanlış yaptık demektir. Bana sorarsanız burada hesaptaki yanlış yeterince tanıtım yapmamış olmaktı. Yazarlarımızı yıllardır takip eden çekirdek kitle ilk aydan dergiyi sahiplendi ama sokaktaki sıradan oyunculara sesimizi duyuramadık. Derginin tanıtılıp duyulması için daha fazla çaba sarf etmeliydik. Dürüst olmak gerekirse daha fazlasını yapacak gücümüz de vardı. Önceliklerimizi doğru belirleyemedik.

Yine de keyfimiz yerinde, Oyungezer'i mali açıdan sağlıklı bir noktaya oturttuk ve gelişimi daha uzun bir zamana yaysak bile en azından kendimizi güvenceye aldık. Biliyoruz ki biz işimizi doğru yaptığımız sürece daima daha çok okuyucu çekecek Oyungezer. Zaten bu sektörde uzun süredir iş yapan herkes, yeni bir derginin reklam ve promosyon olmadan bu kadar satabilmesine şaşırıyor hala. Şimdi kalitemizi bozmadan, sıradan okuyuculara sesimizi daha fazla duyurmanın planlarını yapıyoruz.

Kapak yalan söyler ama dergi asla

Her ne kadar hedeflerin gerisinde kalsak da daha fazla dergi satmak için çığlık yapmaya niyetimiz yok. Çünkü şu geçen yılların bize öğrettiği bir şey varsa o da okuyucunun bize saygısı ne kadarsa ancak o kadar dergi satabileceğimiz. Çığlık diyince neyi kastediyorum? Mesela yıllar önce çıkmış ücretsiz oyunları kutulayıp orijinal oyunmuş gibi yutturmaya kalkmak, herkesten önce incelemiş olmak için oynamadan oyun incelemiş ayağına yatmak, ön incelemeleri kapağa incelemesi yapılmış havasında yansıtmak, çıkmasına daha bir sene olan oyunları, nerede ve nasıl olduğundan hiç bahsetmeden, biz oynadık diye iddia etmek. Maalesef bu çığlıklar hemen her ay çıkıyor karşımıza.

Son aylarda moda olan diğer bir huy ise kardeş dergilerden donanım içeriği alıp, sonra kendisi test etmiş ayağına yatmak. O ürünleri bile görmemiş adamlar, şunu taktım, bunu yaptım, böyle bir sorun çıktı diye sanki kendi test yapmış gibi yazı çeviriyor. Yani oyuncular sizin o testi aldığınız web sitelerini bulup size sormayacak mı bu testi siz yapmamışsınız diye. Yazının içinde testi şu kardeş yayından aldık deyince incileriniz mi dökülecek? Ben oyun dergilerindeki en eski donanım editörüyüm ve kimsenin elime su dökemeyeceğini iddia edebileceğim bir şey varsa o da budur herhalde. Ama bugüne kadar ne zaman bir kardeş yayından test sonucu alsam, daima bunu belirttim, bunu okuyucuya karşı duyduğum saygının getirdiği bir sorumluluk olarak gördüm. Bugüne kadar kimse de gelip başka dergiden skor almışsın demedi. Grubumun dergisi değil mi alırım, kim karışır? Biz donanım konusuna çok özen gösterdiğimiz için 4 donanım editörümüz var. Ama bugüne kadar başka bir oyun dergisinin gerçek bir donanım editörü çalıştırdığı görülmemiştir. Bu durumda bir oyun dergisinin dış kaynaklardan içerik almasından daha doğal ne olabilir? Önemli olan dürüst ve samimi olabilmek.

Bütün bu oyun dergileri yozlaşması içinde beni en çok güldürense kapaklara atılan spotlar. İlk bizde, biz becerdik ilk, sadece bizde... Ya bir durup bakın önce çevrenize, gerçekten ilk defa sizde mi, kapağa onu yazacak bir özel (exclusive) anlaşmanız var mı cidden? Yabancı dergilerden sayfa tarayıp sonra ilk biz yazdık diye ortaya atlamanın alemi var mı? Sonra "bu ekran görüntüleri bize aittir başkası kullanamaz" ne demek? Exclusive içerik dediğimiz, bunu sen yazdın başkası yazamaz demek değil ki. Firma bu içeriği sana vermiş ve sen herkesten önce yayınlamışsın demek. Sen yayınladıktan sonra bu firma zaten diğer bütün yayınlara



da bol keseden dağıtıyor bunları. Bir ekran görüntüsünün telif hakkı diye bir şey söz konusu olabilir mi? Noterden böyle bir belge mi dağıtıyorlar? Kültür Bakanlığı'na gidip bir ekran görüntüsünün telif haklarını almaya kalksan senden ne belgeler istiyorlar haberin var mı? Hadi hepsini geçtim, iki tane ekran görüntüsü yeni diye bir oyuna "ilk defa bizde" yazmak nedir?



Sen nereden çıktın Nintendo?
Hadi yine bunlar anlaşılabilir şeyler. Dergi satışları düşüyor, millet şaşırdı dergi satmak için ne yapacağını. Beni asıl afallatan Nintendo'nun çıkardığı kurumsal dergi-katalog karışımı yeni yayını. Nintendo yıllardır bütün oyun dergilerine yakınırdı, bize yeterince içerik hazırlamıyorsunuz diye. Biz de her platformun içeriğinin oyunların editöryal içerik değerine ve o platformu kaç kişinin kullandığına göre belirlediğimizi söyler ama bir türlü de ikna edemezdik Nintendo'yu. Sonunda Nintendo kızıp dergilerle ilişkisini rölantiye aldı, reklamlarını falan çekti ve kendi dergisini hazırlamaya karar verdi. Buraya kadar her şey tamam, kendi kararlarıdır saygı duyarız, her firma pazarlama bütçesini doğru gördüğü şekilde harcar ve artısını eksisini kendi çeker. Ama Nintendo tamamen kendi başına hazırladığı zaman bu Nintendo'nun kurumsal yayını mı olur, yoksa bir oyun dergisi mi? Şimdi tutup bunun üzerine "Türkiye'nin İlk ve Tek Nintendo Dergisi" yazmanın alemi nedir? Hani yurtdışında çıkan Nintendo Official Magazine gibi yarı bağımsız ama adam gibi bir dergi yaparsın, dergi sadece Nintendo anlatır ama bir yandan da objektif olur, iyi oyuna iyi, kötü oyuna da kötü der. O zaman göğsünü gere gere yazarsın "Türkiye'nin İlk ve Tek Nintendo Dergisi" diye. Ama bu senin çıkardığın reklam/pazarlama amaçlı, ücretsiz dağıtılan, biraz dergi, biraz katalog, biraz da kurumsal dergi tadında bir yayın. Her şeyi olduğundan güzel gösterdiğin, ürününü fazladan pohpohladığın ortada. Yani elinizi vicdanınıza koyun; Wii ve DS'e önümüzdeki altı ayda "mutlaka sahip olunması gereken 50 oyun" çıkacak mı gerçekten?

Yanlış anlaşılmasın, yaptıkları kötü bir şey değil, keşke Sony de PlayStation için böyle altı ayda bir çıkan dergi tadında katalog hazırlasa. Ama bu oyun dergisi yaptık havaları, oyun dergileri en çok bizim oyunumuzu yazmazsa biz de kendi dergimizi çıkarırız tavırları hoş değil. Oradaki yazılara Ön İnceleme, İnceleme yazacağınıza oyun tanıtımı yazsaydınız ya. Yani bir firmanın kendi ürününü incelediği nerede görülmüş? Objektif olmayan şeye inceleme denir mi? Bir de dikkatli olmak lazım, her basılı yayının üzerine dergi yazamazsınız, bu işin ciddi bir prosedürü var. ISSN numaranız, künyeniz yok diye başınız belaya girer.

Nintendo utanıp sıkılmadan "Siz Nintendo oyunlarından anlamıyorsunuz" demişti bir keresinde, tamam bu lafı zaten çekmiştik sineye ama şunu söylemem lazım ki siz de dergi çıkarmaktan anlamıyorsunuz maalesef. Keşke bu işe girişirken oyun dergileriyle aranızı bozacağınıza bizden yardım isteyeydiniz, hiç gocunmaz elimizden gelen desteği verirdik.

Biz de mi orijinal oyun versek?
Oyungezer forumlarında bazı okurlar siz de orijinal oyun versenize daha çok satarsınız diyor. Keşke yapabilsek, dünyadaki pek çok oyun dergisi orijinal oyun veriyor ve bu çok da doğal bir şey. Ama oyun dergilerinin bugünkü fiyatı ve satış rakamları orijinal oyun vermeye yetmiyor. Bugün bizim orijinal oyun vermemiz, zarar etmemiz demek. Orijinal oyunların maliyeti bundan 3-4 sene öncesinin maliyeti gibi olsa ya da satışlarımız yirmi bin civarında gezinse biz de düşünmeden oyun verirdik. Daha çok satmak için promosyon yapmaktan daha doğal ne olabilir? Yeter ki okuyucunu kandırma, yeter ki saçma sapan şeyler verme. Ama şimdi pastadan üç dilim fazla almak için zarar edecek de değiliz. Belki yılda bir iki kere, dergiyi yeni birilerine tanıtabilmiş olmak adına yaparız ya da oyunları maliyet getirmeden edinebilirsek olabilir. Ama ancak o kadar işte.

Promosyon çok tehlikeli bir silah. Eğer doğru kullanmayı bilmiyorsanız elinizde patlar maazallah. Hele ki promosyonu her ay vermeye başlarsanız... Çünkü okuyucunuz her ay o promosyonu almaya alışmışsa, yarın öbür gün "yeter zarar ettiğimiz, keselim bu promosyonu" diyemezsiniz. Okuyucunun umrunda olmaz zarar edip etmediğiniz, o oyununu ister. Mesela eskiden otuz binin üzerinde satışı olan bir dergi vardı. Biz en çok satan dergi olacağız diye deli gibi promosyon yapmaya, dergiyi DVD'ye boğmaya başladılar. Satışları da kısa sürede iki misline çıktı. Promosyon işe yaramış gibi görünüyordu. Ama zaten pahalı olan DVD'leri satış arttıkça daha çok basmak gerekti ve sonunda nefesleri tükenip promosyonu kestiler. Şimdi satışları 15 bin, 20 bin civarında. Üç beş ay iki misli satmak için sonunda satışlarını yarı yarıya düşürmüş oldular. İşin acı yanı, bu eksilen kullanıcılar başka dergiye de gitmedi. Sektörün toplamı durduk yere on 15 bin okur kaybetti. Böyle yanlış kararlar yüzünden bilgisayar dergilerinin toplam satışı, oyun dergilerinden de beter düştü. Bugün piyasadaki bilgisayar dergilerinin çoğu zarar ediyor.

Karanlık yükseliyor
Oyun dergilerinin başına gelecek olan da bu. Zararına promosyonlar, kapaktan yanıltmacalar okurları soğutacak. Bu okurlar gidip kimseye "Bu nasıl iştir" demeyecek de. Sessiz sedasız bırakacaklar dergi almayı. O dergiler belki anlayamayacak bile okurlarının neden kaçtığını. Bu okurlar gidip Oyungezer de almayacak. Soğuyacaklar oyun dergilerinden ve bir daha dönmemek üzere ayrılacaklar aramızdan. Belki çok karamsar gelebilir söylediklerim size ama bu durum kaçınılmaz ve ne yazık ki adım adım ilerlediğimiz istikamet de burası. Bu işler Amerika'nın Irak'ı işgali gibidir. Bu hatayı bir kere yaptınız mı el mahkûm devam edersiniz hatanızı sürdürmeye. Geri adım atmaya, doğru yola girmeye cesaretiniz olmaz.

Sektörde vaziyet buyken biz de zaman zaman karanlık tarafın fısıltılarını duyuyoruz kulağımızda. Olay dergi satmak değil mi, yapalım biz de, salak mıyız biz diyoruz. Sonra derin bir nefes alıyoruz ve hayır diyoruz, bu yol karanlık, bu yolun sonunda bizim için başarı değil sadece sefalet var. Biz bildiğimiz yoldan ilerlemeye, doğru bildiğimizi yapmaya devam edeceğiz. Kısa vadeli kârlarda yok gözümüz. Ve biz direndikçe güçleneceğiz ama bu da oyun sektörünün zayıfladığı gerçeğini değiştirmeyecek.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr



TRT 4 – Coğrafya Dersi

Nostalji ne kadar acayip bir şey. Yaşarken, *"ıyy, hele bir büyüsek de kurtulsak!"* dediğimiz şeyler için, bir gün geliyor, *"yaa, keşke şimdi imkânım olsa da o yıllara geri dönsem"* demeye başlıyoruz.

Misal, az önce kahvaltı ederken TRT 4'e takıldım kaldım. Her zamanki gibi ders programları veriyordu. Coğrafya'ya denk gelmiştim, ama benim dersle ilgim yoktu. Ben programın başında çıkan garip gurup şekillere, renkleri dönüp duran logolara, cızırtılı görüntüleriyle "ben eskiyim!" diye bağıran giriş animasyonuna takılıp kaldım.

Bu primitif, Amiga 500'le 1980'lerin sonunda hazırlandığı belli olan animasyonlara sürekli takılıyorum son zamanlarda. Niye ki? Sabah sabah sinir bozan habercileri seyretmektense, 30 saniyeliğine TRT 4'ün ders girişlerine bakarak rahatlamak ne menem bir terapi yöntemidir? Ama durum bu. Sizin eski püskü, komik, şekilsiz animasyonlar gördüğünüz yerde, ben naiflik görüyor, her şeyin daha basit olduğu bir zamana özlem çektiğimin farkına varıyorum.

Mutluluklar gerçekleştikleri anda ve güçlü yaşanır, bir yumruk gibi. Acılar ise zamana yayılır, derin bir kağıt kesiği misali.

Ama acaba o zamanlar, benim hatırladığım kadar naif, basit ve mutlu muydu dünya? Ben sokakta beygir gibi top peşinde koştururken, sabah 7'de evden çıkıp akşam 8'de işten dönen, yorgun babama sormam lazım bunu. Benim hatırladığım kadar keyifli miydi acaba 80'ler gerçekten ? Evin mutfağını döndürmek için kırk hesap yaparken, bir yandan da güler yüzünü hiç eksik etmeyen anneme sormam lazım.

***

Zamanın böyle bir etkisi var işte. Acıları silikleştiriyor. Mutluluklar gerçekleştikleri anda güçlü yaşanır, bir yumruk gibi. Acılar ise zamana yayılır, derin bir kağıt kesiği misali. Zaman, kağıt kesiğini tamamen kapatır ama o yumruğun sızısı hiç geçmez. O geriye kalan sızı, güzeldir. Mahalle maçında 2 gol üst üste attığımız bir günümüzdür, sevdiceğimizin *"peki"* dediği andır, hiç beklemediğimiz bir anda alınan bilgisayardır, kahverengi zarftan çıkan *"şu üniversitenin şu bölümünü kazandınız"* yazısıdır, bitirme tezi mülakatından sıyırdığınız gündür, ilk işinize kabul edildiğiniz öğlen vaktidir, askerden teskerenizi aldığınız akşamüstüdür... Vardır ha vardır mutlu anlar. Ve unutulmazlar.

Başarılar, mutluluklar biz insanoğlu için. Kıymetini bilmek ise büyük bir meziyet. Hiç kimse sürekli şikayet eden, sürekli somurtan, hayatın ona ne kadar da acımasız davrandığından şikayet eden insanları sevmez. Hayatta mutlu olmanın sırrı geçmişteki mutlu anlarınızın kıymetini bilmek ve daha fazlasını ümit etmekte. Hiç bilmediğiniz yerlerden, hiç beklemediğiniz anlarda karşınıza çıkacak ne mutluluklar, nice başarılar size doğru gelmekte hayatın nehrinde.

***

Bilmem daha önce anlattım mı, ama çok sevdiğim bir hikayedir bu: İki şehrin arasında, tam ortada bir benzin istasyonu varmış. Bir gün bir araba yanaşmış benzin almak için. Arabanın tepesi tıka basa eşya dolu. Belli ki içindeki adam diğer şehre taşınıyor. *"Yarı depoya kadar doldur"* demiş pompacıya adam. Benzinin dolmasını beklerken de sormuş: *"Birader, bu şehrin insanları nasıldır?"* Pompacı *"sizin geldiğiniz şehirdeki insanlar nasıldı beyim?"* diye soruyla cevaplamış. Adam başlamış anlatmaya: *"Hepsi inanılmaz bencildi. Hep bana, hep bana. Hiç de dost canlısı değillerdi, sokakta bir tane gülümseyen adama rastlayamazdınız. Yollarda da insanı çıldırtırlardı, bana yol veren bir tane araba bile görmedim. En sonunda bıktım o şehirden, bu şehre taşınayım dedim"* demiş. Pompacı *"ne yazık ki, bu şehrin insanlarının da aynı eski şehrinizdeki gibi olduğunu göreceksiniz"* demiş. Adam parasını ödeyip, söylene söylene yoluna devam etmiş.

Az sonra, aynı yönden gelen bir başka tıka basa eşya dolu bir araba yanaşmış benzinciye. Şoför inmiş arabadan *"Merhaba dostum, doldurur musun depoyu?"* demiş pompacıya. Benzinin dolmasını beklerken sormuş *"bu şehre yeni taşınıyorum, nasıl bir şehirdir burası?"* Pompacı *"sizin geldiğiniz şehir nasıldı?"* diye sormuş yine. Adam *"Hepsi yardımsever insanlardı, yardım istediğimde asla geri çevrildiğimi hatırlamam. Hoş sohbetlerdi de, otobüste otururken bir gülümsemeyle konuşmaya başlarsın, yol nasıl geçer anlamazsın bile. Bir keresinde cep telefonumu düşürmüştüm takside, adam 10 dakika benim indiğim yerde beklemiş gelip alayım diye. Bu kadar da dürüst insanlardı. Çok üzüldüm oradan taşındığıma ama ne yapayım, şartlar böyle gerektirdi"* demiş. Pompacı da *"hiç üzülmeyin beyefendi, bu şehirdeki insanların, geldiğiniz şehirdekilerden de iyi kalpli olduklarını göreceksiniz"* demiş. Adam teşekkür edip, güzel de bir bahşiş bırakıp, yoluna devam etmiş.

***

Ne kadar uzağa giderseniz gidin, kendinizi de beraberinizde götürürsünüz. Siz ne kadar hafifletirseniz ruhunuzu, o kadar uzun ve rahat yol alırsınız. Hayatın güzellikleri orada. Sadece geçmişinizde değil, geleceğiniz de güzel günler dolu. Geçmişte bıraktığınız her kötü anı, silikleşecektir. Yeter ki inatla ona tutunup size doğru çekiştirmeyin. Bugün kötü bir gün mü? Bırakın geçsin gitsin.

Nasıl olsa 2020'de bir sabah kahvaltı ederken TRT 4'de Fizik 2 dersinin girişinde aynı Amiga'yla yapılmış aynı animasyonları seyredecek, belki de bu yazıyı hatırlayıp gülümseyeceksiniz.



MAYIS 2008 3.50 YTL K.K.T.C Fiyatı: 5 YTL | SAYI: 7

car

DÜNYANIN EN İYİ OTOMOBİL DERGİSİ

SCIROCCO YENİDEN DOĞDU

Hem de 1974 fiyatlarıyla!



HYBRID BMW SUPERCAR

DÜŞÜK KARBON, **YÜKSEK PERFORMANS**

ÇEVRECİYE DUR İHTARI!



ŞEHRİN

MAYIS SAYISI BAYİLERDE!

TÜKETİM SAVAŞLARI

Honda Civic Hybrid, Kia Picanto 1.1, Chevrolet Aveo LPG, Citroen C2 1.4 HDI

ATEŞLİ HATCHBACK'LER

Impreza STi mı, Civic Type R mi?

medialink



SÜRÜŞ İZLENİMİ: MITSUBISHI OUTLANDER 2.0 DID ■ RENAULT LAGUNA 1.5 dCi ■ SEAT ALTEA XL

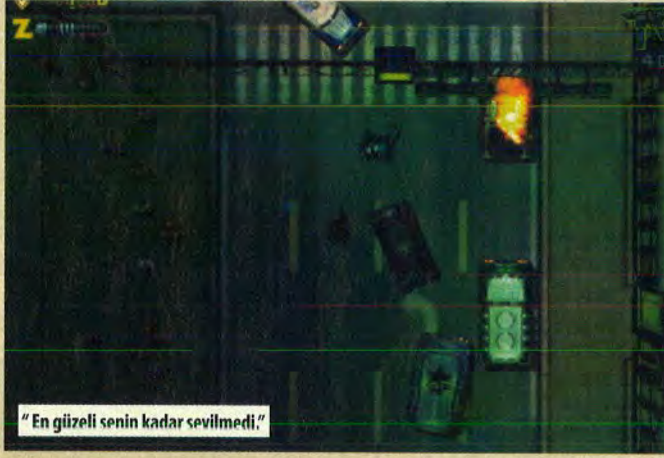


POSTA İDARESİ



Onlar oynuyor, biz geziyoruz. Onlar kovalıyor, biz kaçıyoruz. Mektuplar geliyor, biz okuyoruz. Bu ay da Posta İdaresi'ne hoş geliyoruz.

DOĞRUDUR, ESKİ OYUNLAR GÜZELDİ. YENİLERİ DE GÜZEL. BAZILARI KÖTÜ AMA.



"En güzeli senin kadar sevilmedi."

EGEMENLİĞİME MÜDAHALE ETME

Sevgili ve pek muhterem Oyungezer ahalisi (girişe gel, heyt be!). Nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Bu size ilk mektubum. Bu mektubu yazmaya Mart sayınızda karar vermiştim ama bugüne nasip oldu.

Tipik bir Mart hareketi (kapıdan baktırır, kazma kürek yaktırır ya, o bakımdan).

Öncelikle Oyungezer'i gerçekten büyük bir zevkle okuyorum ve her ayın 1'ini büyük bir heyecanla bekliyorum. Ama özellikle Mart sayınızı çok ama çok beğendim, sebebi çok basit: Drizzt Do'urden. Zaten dergiyi elime ilk aldığımda hemen Dövüş Kulübü'nü açtım ve Drizzt'in yazısını okudum. Yazıları kimin yazdığını bilmiyorum ama Drizzt'in savaşını anlatan yazıyı yazan kimseyi yürekten kutluyorum. Çok ama çok güzel olmuş. Özellikle Drizzt'in en sonda söylediği *"Baba, en sonunda yanına geliyorum..."* sözü beni çok etkiledi (tamam tamam itiraf ediyorum, biraz ağladım). Eminim ki Drizzt'i tanıyan bütün insanlar da benimle aynı duyguyu hissetmiştir.

O yazıları her ay kahkahalar ve gözyaşları eşliğinde Sinan yazıyor, pek de güzel yapıyor. Drizzt yazısında bizim de gözümüzden birkaç damla yaş döküldü gerçekten. Çünkü Sinan yüksek sesle okumuştu yazdıktan sonra ve hepimizden iyi bir tepki bekliyordu. Biz de ağladık biraz... İlkokulda Sarı Zeybek'i seyrettirdiklerinde de böyle olmuştum.

Bunun dışında birkaç tane sorum var:

1- İzmir'de bir imza günü düzenlemeniz mümkün mü? Sizinle tanışmayı gerçekten çok istiyoruz (ben ve arkadaşlarım).

Sen ve arkadaşlarına iyi haberi veremeyeceğim için üzgünüm, ben ve arkadaşlarım için henüz yurt gezileri pek olası gözükmüyor. Ama biraz düzlüğe çıktıktan sonra yurt gezilerine başlayabiliriz sanıyorum.

2- Göktuğ abinin metal müziği tanıtma kararını yürekten destekliyorum (bu pek soru olmadı ama...)

Göktuğ Birleşmiş Milletler'in İyi Niyet Elçisi oldu, metal müziği dünya barışı için kullanacak. Biz de kendisini destekliyoruz paçadan (bu da pek cevap olmadı ama salla...)

3- Eski derginizde MMORPG (Kocaman Online kullanmaktan korktum, telif falan) tanıtıyordunuz. Böyle bir şey bu dergide de olacak mı?

Kocaman Online'ın telifi hepinize açık (bir tek Sinan kullanamaz =), fakat "eskiden tanıtıyordunuz" derken neyi kastettiğini anlamadım? Devasa Online oyunların incelemelerinden bahsediyorsan, Oyungezer'de de bir sürü yaptık; yok eğer hediye verdiğimiz tanıtım sürümlerinden bahsediyorsan, e onlardan da verdik. E o zaman?

4- Mümkünse DotA ile ilgili bir köşe yapar mısınız (heroları ve eşyaları tanıtan, taktikler veren vs...)?

Mümkün değil, hayatta olmaz, ölüm çıkmadan bu dergiden yaptırmam. (Neden olmasın ki aslında değil mi? Müdüriyete iletelim. Şşş! Müdüriyet!)

Sorularım bu kadar, umarım Mehmet abi altın makasını çok kullanmaz. Eminim ki derginizin bu kalitesiyle büyük başarılara imza atacaksınız.
Egemen Koku (Elessar L'uacutêinwê)

Sevgili Egemen Koku (benzer bir isim-soyisim uyumu için bkz. Baskın Oran), altın makası hiç kullanmadığıma emin olabilirsin. Güzel mektup için teşekkür ediyorum, sizin desteğiniz sürdükçe Oyungezer'in çok güzel yerlere geleceğinden biz de eminiz diyerek bitiriyorum.

DOKTOR CİVANIM YA DA DOCTOR ZHIVAGO'M

Yer: Konya Otogarı... O lanet buz gibi soğukta elimde kocaman bir bavulla Antalya'ya dönmek üzere yola çıkacağım.

Kusura bakma araya giriyorum ama o otogar tezek kokardı, değil mi? Ben çok severim o kokuyu (manyak mıyım neyim?).

15 tatili bitmiş (üstelik 15 tatil, "tatil" de değildi, oturdum dahiliye stajına çalıştım). Konya'nın keskin buz gibi havasını solurken kendimi otogardaki bir büfenin önünde dergilere bakarken buldum ve "ne alsam?" diye umutsuzca aranırken "Oyungezer"i gördüm. Kapağında Lara Hanımefendi vardı (Tomb Raider serisini bir türlü sevemedim ama olsun). *"Ulan derginin ismine bak, ben olsam başka bir isim bulurdum"* ***(cık cık-MK)*** da demeden edemedim ama kapakta yazan *"dev ekran kartı testi"* yazısını görmem dergiyi almama yetti (niyeyse bilgisayar parçaları arasında en çok sevdiğim parça ekran kartıdır).

Fakat o yazıyı bir sürü insan *"dev ebatlarda bir ekran kartının testi"* olarak algılayıp o ay Oyungezer aldıklarını ve kendilerini kandırılmış hissettiklerini söylediler bize, biliyor muydun? Bilmesen daha iyiydi.

Otobüste dergiyi ve özellikle ekran kartı testi kısmını okurken *"Vay be! Tarih olmuşuz. Nvidia ne chipsetler çıkarmış, şu oyunlardaki grafiklere bak!"* şeklinde hayıflanmadan da edemedim. Aslında aklımda bilgisayarımı upgrade etmek gibi bir fikir de yoktu. Taa ki Metal Gear Solid 4 videosunu izlemeye kalkışıncaya dek... *"Yuh daha neler! Olamaz! Eyvah, bilgisayarım videoyu oynatırken (oyunu değil videoyu) atlıyor, nasıl olur ya!?"* derken artık bilgisayarımı upgrade etmenin ve oyun dünyasına da bir şekilde müdâhil olmanın zamanının geldiğini anladım.

Ayrı bir macera olan bilgisayarımı

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Everquest 2'den geliyor:



Yanıtlarınızı en geç 15 Mayıs günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ

John: Sayıd! Yavrum sen sünnet olmuş muydun?



Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Berhan Yıldız

upgrade etme sürecinden geçtikten sonra, yenilemişiz ya bilgisayarı, artistiz ya... Deli cesaretiyle *"neymiş bu Crysis?"* dedim fakat oyunu kurmamla suratıma iki yandan aynı anda şaplağı yemem bir oldu. Oyun şahane olmuş ama kendisi bana *"sen git bir Quad işlemci bir iki tane de 9800 ekran kartı al, öyle gel"* deyince, saygı duyup bir kenara kaldırdım Crysis'i.

Aynen dediğin gibi, Crysis birçoğumuzun içinde bir eziklik yarattı, fazlasıyla göklerde gezmekte olan arka kısımlarımızı yer seviyesine (ve hatta altına) indirdi. Biz yine de burnumuzdan kıl aldırmayalım. Yerli Kardeşler'e buradan *"hıh"* çekiyoruz.

Bunun üzerine Frontlines: Fuel of War'da çatışmalara giriştim. Belki size çok da ahım şahım bir oyun gibi gelmemiştir ama 4 sene eline -deyim yerinde ise- ***(yerinde mi?-MK)*** yeni bir oyun almayan ben oldukça etkilendim. Yine de belli bir süre sonra eskiden oynadığım oyunları arar gibi oldum... Grafikti, sesti, carttı-curttu; her şeyin gerçek gibi olmasına uğraşıyor oyun sektörü ama sanki gün geçtikçe içimizdeki hayalgücünü yok ediyor.

Bir saniye duralım Sayın Bücük. Eğer anlattığın hikâye gerçeklere uyuyorsa, son dört senede oynadığın yeni oyunlar Crysis ve Frontlines: Fuel of War'la sınırlı. Bu haldeyken oyunların içimizdeki hayalgücünü yok ettiklerine nasıl ikna oldunuz? Hayır, tespitinizde haklılık payı var da, o yüzden soruyorum, müneccim misiniz kuzum? Fakat kimse bizim hayalgücümüzü öldürmeyi beceremeyecek, merak etmeyin. Hem bir sürü zeki ve yaratıcı oyun da geliyor, Crysis gibi grafik azmanlarına saplanıp kalmayalım.

Yıllar önce aldığım, bana kendi serisi içinde de en çok keyfi veren oyun olan GTA II'yi düşünüyorum. En çok onda, oyunu sanki içinde yaşıyormuş gibi hissediyordum. Her ne kadar sadece tepeden görünen bir şehre mahkûm olsak, haritanın olmaması gibi durumlar olsa da (birinci bölümde varolan tankı bulmak ne kadar zordu, bulunca da ortalığı birbirine katmak da ne dehşetengiz bir keyif veriyordu, oynayanlar bilir) ***(ben bilirim, ben bilirim!-MK).*** Serinin PC için çıkmış diğer oyunlarını da oynadım ama yine de alamadım GTA II'den aldığım keyif ve eğlenceyi.

Doğrusunu söylemek gerekirse benim de en çok keyif aldığım GTA oyunu GTA 2'ydi. Müthiş eğlenceli bir oynanışı, çok zeki bir espri anlayışı vardı ve fikir henüz eskimemişti. Bütün bunlar GTA 4'ün harika bir oyun olduğu gerçeğini (yani öyle olmuş olsa gerek, Tuğbek?) (aradığınız Tuğbek'e şu anda ulaşılamıyor - Sinan) değiştirmiyor ama GTA 2'nin yeri bende de hep ayrı olacak.

Sürpriz!

Aaaa?

Eskiden tanışıyormuşuz!

Hadi canım! Nasıl?

Nasıl mı?

He?

Elimde 7-8 sene öncesine ait bir dergi var, Aralık 2000 sayısı. Kapakta Red Alert 2 (Red Allert II - iki 'L' harfi diye yazılmış hatta) ve Fifa 2001 incelemesi var. Sinan abi askerden yeni dönmüş ve futbol sevmemesine rağmen dev bir FIFA 2001 incelemesi yapmış (Sinan ağabeycim yalnız değilsin ben de sevmiyorum futbolu). Tuğbek abi o zaman da uzun saçlı (ben de uzattım saçlarımı ama tıp fakültesinin klinik kısmına geçmemle birlikte kestirmek zorunda kaldım). Serpil hanımefendi (abla demeyeyim ayıp olur) ***(bence şimdi ayıp oldu ama neyse-MK)*** "Millenium kaç yılda bir gelir?" adlı yazısını yazmış.

Oldukça problemli bir ay yaşamışlar o ay, belli ki. Başka kimse kalmamış mı ki futbol sevmeyen pivot santrofor Sinan'a düşmüş top? Red Alert'ü çift L'yle yazmalarını geçiyorum, hadi Tuğbek'in öyle olmasına alıştık da, Serpil'in bu kadar basit bir soru için köşe yazısı yazması biraz garip olmamış mı? Serpilcim, hop! 1000 o sorunun cevabı. Cık cık.

Eskiden sanki oyunlar daha keyifliymiş. Bir ara oturup, 1998-2004 arasında çıkmış seçmece oyunları bulayım diyorum internetten.

İnternetten dediğin Online satış sitelerinden herhalde? Çok iyi edersin bence de öyle yap :) Acayip ucuza acayip iyi şeyler çıkabiliyor.

Gelelim dergiye... ***[öv, öv; kırp kırp-MK]*** Yağ çekmiyorum cidden... Neden mi? Geçenlerde başka bir dergiyi ***[yer, yer; kırp kırp-MK]...*** Aslında bu yazıyı 2 ay önce yazacaktım ama bir türlü fırsat olmadı. Neyse ki stajın yeni bitmesinin ve yeni stajın (genel cerrahi) ilk günlerinin vermiş olduğu rahatlıkla bu satırları yazabildim. Umarım daha güzel oyunlar gelir, sistemlerimize çokça yüklenmez, biz de rahat rahat oynarız.

UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Goyun Matematiği'nde doğru cevabı bulanların sayısı giderek düşüyor sanki. Erden'in yine sıfırcı hocalar gibi acımasızca sakladığı 18 Goyun'umuz vardı geçen ay. Doğru cevabı veren iki okurumuz arasında yaptığımız çekilişte (pek zor oldu) Caner İşbilir Ayın Goyunseveri oldu. Sizin de uykunuz kaçıyorsa Goyun saymaktan gocunmayın.



- Galiba Posta İdaresi'nden sağ çıkamayacağım.

OYUNGEZER YAZI İŞLERİ'NDEN DUYURU

Sevgili Okurlar ve Posta İdaresi katılımcıları,
Sizinle daha önceden yapmış olduğumuz gizli anlaşma gereği, Mehmet Kentel (22) kişisinin editörlük yeteneklerini test etmek amacıyla sizden atmanızı istediğimiz berbat Türkçeli mektuplar fevkalâde işe yaradı. Yaptığınız bazı çalışmalar gerçekten göz yaşartıcı cinstendi. Anlam kaymaları, imlâ bozuklukları, cümle düşüklükleri, Türkçe karakter sorunları, küfürler, çet dili... Mehmet'i uğraştırmak için tüm cephanenizi üstüne yağdırdınız, teşekkür ediyoruz. Ancak anlaşmamızın burada sonuna geldik. Sayenizde Mehmet kendisini çok geliştirdi, artık gazete yazılarını bile elinde kalemle hatalarını düzelterek okuyor, o artık tam bir editör. Fakat kendisinin akıl sağlığını da korumamız gerekiyor, her ay tonla para ödüyoruz herife. Rica ediyoruz bundan sonra mektuplarınızı normal hale getiriniz. Tekrar ediyoruz, anlaşma bitmiştir, artık düzgün yazabilirsiniz.

- Yazı İşleri

Dergimiz hakkında söylediğin bütün o güzel sözler için teşekkür ederiz Ufuk Sezgin ama çok uzunlardı ve yayınlayamazdım. Tabii rakiplerimiz hakkındaki uzun eleştirilerin de bizi değil, onları bağlar. Oyunlar konusundaki dileklerine de katılmamak mümkün değil. Keşke bütün oyunlar Call of Duty 4 gibi optimize edilse, Bioshock gibi sanatsal olsa, GTA 2 gibi eğlendirse, Tetris gibi zeki olsa (sonuncusunda bir hata var ama neyse).

Bu yazının çok uzadığının farkındayım. Büyük ihtimalle dergide yayınlanmaz ama yayınlanırsa da "helal olsun" derim... Teşekkürler ve yayın hayatınızda başarılar...
Ufuk Sezgin BÜCÜK

Helal olsun o zaman! Bu çok güzel mektubun ve dertleşmek için bizi seçmiş olmandan dolayı çok sağol Ufuk. Görüşmek üzere.

"KENDİNE AİT KİŞİSEL İSA'N"

Oyungezer naber?

Aa kişisel İsa'm gelmiş. İyidir senden n'aber?

1- Naser... İyi dedin, güzel dedin, ağzına sağlık da... Amerika'ya, İspanya'ya gitmeye gerek yok ki. Buradakilerin de Arapları aşağılama konusunda

İDARESİZ

Oyun moyun bırak bu işleri yiğenim. Eşşek kadar adam oldun hâlâ ne oyunu? Gel seni bizim köyde ayşanımların gızı var onnan everelim..(Gerçek değildir)
İsa

Allah'tan gerçek değil, yoksa halimiz fena... Ayşanımların gızına selam.

Abicim sana bir sorum var ben bu ay içinde babama ucuz ve etkili bir bilgisayar aldırmayı düşünüyorum bu mümkünmüdür ?
Ozan Özsavaş

Kardeşim ben nereden bileyim babanın parası var mı, varsa bilgisayar almak ister mi? Hem ucuz ve etkili bilgisayar nedir?



HANİ RÖNESANSIYO'DUK?

Selam OGZ hazırlayıcı ve okuyucu kesim.
Selam mektup hazırlayıcı ve okuyucu kesim.

Anlamsız bulduğum açılış kısmını hemen geçiştirerek sorularıma geçmek istiyorum müsaadenizle.
Benim de acelem vardı vallaha çok iyi düşünmüşsün.

Rol Yapma Rönesansı konusu içinde gördüğüm kadarıyla LOTR: White Council yoktu. Ne olacak bu oyun? Bir haber falan var mı?
Sana yeni bir şey söyleyebilecek miyim bilmiyorum ama White Council'in yapım süreci hakkında bildiklerimiz şöyle: Oyun 2007'nin başlarında askıya alındı, EA'den daha sonra gelen "White Council'a devam ediyoruz" tarzında resmi bir açıklama olmadığı için de bu durum kağıt üzerinde hala böyle. Ancak bu arada, EA'in patronu John Riccitello, 2007 yılının kendileri için istedikleri gibi geçmediğini ama 2008 yılında çıkartacakları Dragon Age ve yeni Yüzüklerin Efendisi oyunuyla büyük başarı elde edeceklerini söyledi bir basın toplantısında. İşte bu yeni oyunun White Council olup olmadığı konusunda rivayetler muhtelif ama ortada resmi bir şey yok.



Yine aynı konu içinde Fable 2'nin parantezi içinde 360 yazıyordu. Üzüldüm ve şaşırdım. PC'ye gelmeyecek mi Fable 2?
Evet, maalesef Molyneux eski dostlarına büyük bir kazık attı ve Fable 2'yi sadece 360 için tasarladıklarını söyledi. Sen yıllarca PC'den ekmek ye, sonra iki numara yapabilen ilk konsolun kucağına atla.
-Peter?
-Efendim Heidi?

THE LORD OF THE RINGS
The White Council

-Olmadı Peter.
[Yine de tahminim odur ki bir-iki sene içinde PC sürümü de çıkacaktır, tıpkı ilk Fable'da olduğu gibi.]

AC'nin Türkiye dağıtıcısı da yokmuş. Olgay ağabey de çok güzel yazmış incelemeyi, canımız çekti. Nasıl alabileceğiz bu oyunu? Korsan mı, yoksa bir bir şirket getirecek mi? Şimdilik bu kadar. Yanıtlarsanız sevinirim. Kendinize çok çok iyi bakın. Sercan "M4RV3L-DarkSouL" Ercan

Assassin's Creed'in 360 ve PS3 versiyonları Mavi Shop'ta var, ancak PC versiyonu ben bu satırları yazarken yoktu. Ama bence Tiglon getirecektir (*benim hatam, yazmamışım Türkiye dağıtıcısının Tiglon olduğunu – Sinan*). Sen de kendine çok iyi bak Sercan Ercan (anne-babaları bu kombinasyonlar için tebrik ediyorum).

Batı'dan pek geri kalır yanı yok... Forumlarda, sağda solda konuşulurken görüyor insan bunu. Hatta bu küçümsemenin deyimlerimizde bile (maalesef) yeri var yahu. Ülkemizde de insanlar giderek Batı'ya özenme derecesinin suyunu çıkartırken, Orta Doğu'nun iyi bir imaj çizmesini pek mümkün görmüyorum. Filistin mazlum olması nedeniyle bir sempati kazanabilir ama o ayrı.
(Hatırlamayanlar ya da geçen sayıyı kaçıran arkadaşlarımız için bir hatırlatma yapayım: Okurumuz Naser Arab geçen sayıda Posta İdaresi'nde yayınladığım bir mektubunda, Lord of the Rings Online oynarken yabancıların kendisine karşı Filistinli olduğu için nasıl önyargılı davrandıklarını yazmıştı.) Çok haklısın maalesef İsa. Gerçekten de "Türkiye'de ırkçılık yoktur" gibi bir yalana inanmaya çok hevesliyiz, oysa gündelik hayattan ayrıntılar hiç de öyle söylemiyor. Özellikle 19. yüzyılda, kendi tebaasını bir koloni gibi yönetmeye başlayan Osmanlı'nın mirasını devam ettiriyoruz bu konuda. Cumhuriyet'in koşulsuz -ama nerede olduğu tam da belli olmayan- Batı'ya yönelimi de, komşularımız hakkındaki önyargılarımızı maalesef artırdı. Oysa geçen ay Mısır yazımda da dediğim gibi "Güneş Doğu'dan doğuyor, doğru; ama bir kış gecesi de Doğu'dan doğuyor ve biri olmadan diğeri olmuyor." Önyargılarımızın tecrübelere yenildiği günleri görmek dileğiyle...

2- Eski oyunlar güzeldi.
Doğrudur, eski oyunlar güzeldi. Yenileri de güzel. Bazıları da kötü.

3-Acaba bir tek benim için mi geçerli, yoksa Prince of Persia 1 ve 2'deki (Dos Prensi'nden bahsediyorum) grafikleri Assassin's Creed'in grafiklerinden güzel bulan başkaları da var mı (19 yaşında dinozor oldum, pes!)?
Gerçekten de pes! Yani nostaljik bir yakınlık duyabilirsin tabii orijinal Prince'lere, hatta onları daha çok seviyor da olabilirsin ama AC'nin grafiklerini yabana atacak kadar da dinozor olduysan, bundan sonra seni zor zamanlar bekliyor İsa.

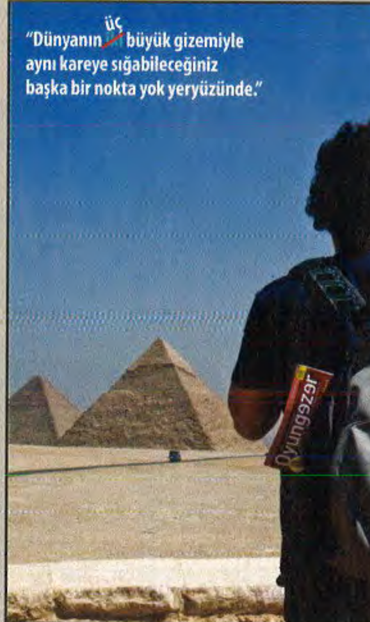
4- Harbi güzeldi yaaaa.
Yapma yaaaa!

5- Bu ay 13 goyun vardı (ativerdim, tutar belki ?)
Hiç sanmıyorum tutacağını ama dene bakalım. Tutmuş mu?

6- Değişik bir yorum getirmek istiyorum.
Buyrun?

İddia ediyorum, Counter Strike'ın (ki örnekler Knight Online vs. olarak uzatılabilir) ülkemizde bu kadar tutmasının ve hala da oynanıyor olmasının sebebi kendine has oynanışı, basitliği, takım oyunu falan değildir. İnsanın insanı ezme ve 'kral' olma isteğinin payı tabii ki var, onun dışında Counter hakkında yazılıp çizilen her şeyi reddediyorum.
Her şeyi mi?

Benim teorime gelince; internetin ve internet kafelerin pek de yaygın olmadığı dönemlerde, Quake'i fantastik öğelerinden dolayı bir şeye benzetemeyen yurdum insanı, "anam bu güzelmiş lan!" diyerek Counter'a ufaktan sardırmaya başlar. Bu ufak güruhu oyun başında görüp "gel la gel, bi şey var çok acayip" diyerek oyuna takılmaya başlayan daha büyük bir güruh peydah olur. Bu sırada daha güzel birçok FPS oyun çıkmaktadır ama bildiğini bırakmak istemeyen, özellikle de kendini geliştirmiş; hali hazırda milleti ezdiği oyunu bırakmaya yanaşmayan topluluk Counter'a devam eder. Aynı şekilde süregelen zihniyet gücünü geometrik olarak artırır ve günü-



GEZENTİ

Geçen ayki uyanıştan sonra bu ay Gezenti tam anlamıyla kendisini buldu. Gerçekten hayal ettiğimizin ötesinde (hayır hayır daha Mars'a giden kimse yok) çalışmalar geldi. Gelen 10'dan fazla resmin neredeyse hepsi, önceki aylarda gelselerdi büyük sükse yapacak cinstendi. Ama tek bir resim vardı ki, diğerlerine üzülsek de, onu birinci yapacağımızı başından beri biliyorduk. Evvelki ay piramitlere kadar gidip de Gezenti resmi çektirmemiş olan Mehmet'in yarım kalan işini tamamlayan **Çağrı Ç.**'yi ve arkadaşlarını en büyük alkışlarımızla kutluyoruz. Sanatsal olarak da çok iyi bir iş çıkartmışlar, gerçekten ellerine sağlık. Hediyeleri, Jedbeang'den geliyor, tabii bir tane açık adreslerini bize yollamaları şartıyla.



www.JEDBANG.com
Gezenti'ye üşenenler için, Altair ve çok daha fazla figürün tek adresi!


- Ben anlamam abicim kueykten mueykten, fantastik işlere gelemem ben.

müzde 48 yıldır Counter oynayan toplumu oluşturur. Counter'ın tahtı uzunca bir süre daha yıkılmayacaktır. Ama bunun sırrı oyunun dâhice bir fikre sahip olması değil, insanların değişimden korkmalarıdır. Tabii bu biraz fazla cüretkâr (ve uzun) bir teori oldu ama koskoca yurtta Call of Duty 4 e 5. kişiyi bulamıyoruz 2 aydır yaw!
"Teori"nin ikinci kısmına kesinlikle katılıyorum. İnsanlar alıştıkları ve ustalaştıkları şeyleri bırakmaya yanaşmıyorlar, çünkü oyunun onlara sağladığı iktidar alanından vazgeçmek istemiyorlar. Ama Counter'ın Quake'e oranla daha çok ilgi çekmesinin işin fantazya boyutunda saklı olduğundan çok emin olamadım. Counter Strike çıktığı dönemde daha önce hiçbir oyunun sağlayamadığı toklukta bir oynanış hissi veriyordu. Takım oyununa verilen önem, ince hesapların devreye sokulması, Pro oyunculuğa çok daha fazla izin veren yapısı onun popülerliğinin bugüne kadar korunmasında önemli faktörler oldu. Yine de buradan tüm oyunculara selam gönderiyorum ve "oynadığınız şu oyunları biraz çeşitlendirin" diyorum, kafayı yiyeceksiniz yahu. Call of Duty 4 için de üzülme, elbet sunucular dolmaya başlayacaktır. (bakınız boş Call of Duty 2 sunucusunun olmaması)

7- *[Shift'e basılı tut, mouse'ı kaydır, yazıyı seç. Sağ tuş. "Kes". Yaz: "İdaresiz". Sağ tuş. "Yapıştır". -MK]*

8. Oyungezer güzel dergi. Neredeyse tüm beğendiğim yazarlar burada, o bakımdan tercih yapmak gayet kolay oldu.
Senin içinse aynı şeyi söyleyemeyeceğim, rakiplerin çok kuvvetli (Kimler olduğunu söylememe gerek var mı, ipucu versem? İkisinin de ismi M'yle başlıyor) sevgili İsa, başarılar diliyorum.

Hayırlı işler =)
İsa

Allah bereket versin İsa [çok fantastik oldu].
Sevgili dostlar, bu ay da böylece bitirmiş olduk. Size biraz kızgındım, bilmem fark ettiniz mi? Biraz cimri davranmışsınız bu ay yazmakta, üzüldüm. Gerçi okullar yoğun, anlıyorum, ben de pek ilgilenemedim bu ay dergiyle. Gelecek ay hem siz hem de ben daha çok ilgilenelim bu güzel dergiyle. Şöyle ki: Güzel Oyungezer... Cici Oyungezeeer...

K. Mehmet Kentel

YAZIN! YAZIN DEDİM!
Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.

"GERÇEK HAYAT'TA OLMAZ, İMKÂNI YOK"LUK İÇİNDE GEÇEN ÇOCUKLUĞUM

Merhabalar Sevgili Oyungezer Çalışanları ve Goyun,
Merhaba Sevgili Onur *("Meee!"-Goyun)*

Hepinize çalışma hayatınızda başarılar dileyerek sorularıma geçiyorum. Ha bir de sizin ne kadar mükemmel insanlar olduğunuzu söylememe gerek yoktur heralde.
Yok ya Onur ne mükemmeli, nerede? Gördüm geçen gün Yiğitcan yağlı ellerini pantalonuna sildi, Tuğbek'in de oyun odasındaki kanepede uyuduğu zaman göbişi açılıyor. Hepsinin hataları var yani (bug). Goyun desen geçen gün gördüm dişinin arasında ot kalmış... Kendimi çok yalnız hissediyorum be Onur...

1- Knight Online'ın Türkiye'de çok fazla oyuncusu var. Ama ben hayatımda okuduğum hiçbir dergide Knight Online'dan bahsedildiğini görmedim. Ama dergilerin tüm sayılarında en az bir sayfanın World of Warcraft'a ayrıldığını görüyorum ve bu ay da mı Knight Online yok diyerek okumaya devam ediyorum. Sadece bir kere bahsedildi Knight Online'dan, onu da zaten siz yapmıştınız, ayrıca yanında 500 cash vermiştiniz. Ama ben bunu yeterli görmüyorum. Neden her ay WoW için en az 1 sayfa yer ayrılırken Knight Online'a hiç yer ayrılmıyor?
Sevgili Onur, Kocaman Online'lar diğer oyunlar gibi "kullan-at" yapılamadıkları için, uzun emek gerektiriyor onlar hakkında yazı yazmak. Bir yazarın o oyunu severek ve uzun süre oynaması lazım o oyun hakkında sürekli yeni şeyler üretebilmesi için. Doğrusu "Mayın Tarlası"ndan daha çok oynanan oyun yok herhalde şu an dünyada ama onun hakkında da sürekli üretmiyoruz. Eğer Knight Online ve benzeri oyunlara dergide daha çok yer vermemizi istiyorsanız bize istediğiniz spesifik konularda sorular sorun, yanıtlamaya çalışalım.



2- Ayrıca sizlerin gerçek hayatta hangi mesleklerle uğraştığınızı merak ediyorum.
Gerçek hayat derken? Bütün bunların bana yalan olduğunu söylemeyeceksin değil mi? Hayır hayır bunu bana yapamazsın, bütün bunlar bir rüya mıydı yoksa Onur?... Neyse gerçek mesleklerimizi sayayım sana: Tuğbek bir Fransız lokantasında Şef ve "evlere servis çocuğu" olarak çalışıyor; Serpil plazalarda asma iskelelerde cam siliyor, silerken de Morrissey'den *"Dear God Please Help Me!"*yi söylüyor. Berkant Indie film çekiyor, bağımsız festivallere katılıp ödüllerle dönüyor, basına "hepinizden nefret ediyorum, tüm dünyaya kafam *!?*$!" şeklinde açıklamalar yapıyor. Erdem komedyen, haftada üç gün şehrin (Dark City) en popüler mekânında stand-up yapıyor, şovun biletleri 3 yıl önceden tükendiği için boş tribünlere oynuyor (çok ince espri). Sinan şehirde yeraltındaki en büyük isyancı örgütünün lideri; Eren ise kendisinin en büyük öğrencisi ve gelecekteki en büyük rakibi. Göktuğ Çengelköy'de manav, Emin süpermarket işletiyor. Beni soracak olursan, köşede kuruyemiş satıyorum.

Sorularım bu kadar, kendinize iyi bakın.
Onur Eryılmaz
Benim de cevaplarım bitti Onurcuğum. Sevgiler.







PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



EN SONUNDA

Tam da soğuk havalardan bunalıma, depresyona ve ketıla (!) girecekken, geldi bahar ayları gevşer gönül yayları moduna geçtim. Bu satırları yazarken tişört giyilebilecek bir hava var İstanbul'da. İnsanın kendisini dışarı atası geliyor ama ı ıhh... cıkk... Görev adamı böyle şeylerden etkilenmez (mi acaba). Tam da eski Space Invaders oynarken aklıma yeni Space Invaders (Extreme) geldi, başladım araştırmaya. Her ne kadar yarım sayfa kadar bir bilgi versek de, emin olun beklediğinize değecek bir oyun geliyor DS ve PSP sahiplerine yaz ayında.

Eğer sizin de eskiden kalma PC oyunlarını (özellikle DOS oyunlarını) oynayasınız varsa, 2 sayfalık süper bir DosBox yazımız emrinize amade. Herhalde bu yazı sonrası etrafı bir nostalji kaplayacak, Piksel'in inbox'ı dolup taşacak (bahar işte böyle insanı umutlandırıyor, zira mail atan yok bize). Ayrıca ne hikmetse bu ay piyasada ilginç Piksel haberleri vardı, hatta ilk kez aralarında eleme yapmak zorunda kaldım. Bunların en ilginci şüphesiz 4 konsolun 1 pakete sığışmasıydı. Detaylar hemen solda...

Bunun dışında, dikkatinizi iki konsere dikkat çekmek istiyorum. Birincisi 13 Temmuz Judas Priest konseri. Her ne kadar eski günlerinden uzak bir performans sergilese de, JP tam bir "kutsal emanet"tir. Grup, 35 senelik müzik geçmişi boyunca her zaman rock ve metalin öncüsü ve "baba" denilen grupların ilham kaynağı olmuştur. Bu yüzden de çok ilgi göreceğini sanmıyorum! Gelelim ikincisine. Önceki aylarda da söylediğim gibi 27 Temmuz Metallica günü. JP'ten farklı olarak Ali Sami Yen'de konser verecekler ve muhtemelen siz bu satırları okurken biletler bitmeye yakın olacak (alt gruplar Down, Pentagram ve Hayko imiş). Tabii bir de Bon Jovi konseri durumu var ama detaylar belki önümüzdeki aya... Siz siz olun, harçlıkları biriktirip (en azından) bu iki konseri kaçırmayın derim.

VOLKAN TURAN

64'TE GUITAR HERO MU VARDI!



Guitar Hero'nun her platforma uyarlanabileceğini biliyorduk da Commodore 64'ü asla düşünmemiştik! The Shredz64 projesi olarak adlandırılan fan projesinde GH gitarları (ve diğer tüm PS kontrolleri) C64'e başarıyla aktarıldı. Şu anda çalınabilen parça sayısı 10'u buldu. Videodan da görebileceğiniz gibi çok başarılı bir proje olmuş. Bundan sonra Metal Gear Solid 4'ü de C64'te görmek istiyoruz!

İlgili site: http://tinyurl.com/5zs5rd
Videosu: http://tinyurl.com/38p9nj

DÖRDÜ BİR YERDE



Oyun kasetleri devri çok geride kalmış olabilir ama anılarımız eskimiyor. Mutlaka 'bilmem kaç milyon oyun tek kasette' tarzı koleksiyonlara denk gelmişsinizdir. Günümüzdeyse durum değişiyor; 4 konsol 1 konsol çatısı altında buluşuyor. Bünyesinde Atari 2600 / NES / Genesis ve Super NES platformlarını barındıran ürün, 4 kaset ağzına sahip. Kasetleri takıyorsunuz ve ürün üstündeki tuşlardan istediğiniz platforma sıçrıyorsunuz. Her oyun dergisi ofisine lazım yani (Sinan?) (Buyrun, benim? - Sinan).

Videosu için: http://tinyurl.com/5u2svx

UFUKTA BİR GAUNTLET GÖZÜKTÜ



Eidos ve Backbone el ele verdi ve efsane arcade oyunlardan Gauntlent'i Nintendo DS'le modernleştirmeye karar verdi. Yapımcılar oyunun köklerinden kopmayacaklarını, sadece modern bir çalışmanın izini süreceklerini belirtiler. Elf, Warrior, Wizard ve Valkyrie karakterleri aynen geri dönecek ve 40 kadar harita oyunda bulunacakmış. Wi-Fi ile de 4 oyuncuya kadar multi oynanabilecekmiş. Yazarken bile agzımızın suyu aktı, oynarken neler olur kim bilir (tahmin 1: ben o oyunu da DS'i de yerim yutarım)...

ALLAH KISKANÇ KIZLARDAN HERKESİ KORUSUN

Piksel TV herkesten gizli düzenlediği özel rüküş programına Tekken'den Nina'yı, Dead or Alive'dan Kasumi'yi çağırdı bu ay. Bu iki bayan yan yana gelince de olanlar oldu...

NINA: Sen var ya kızım, çok yeteneksizsin, öle boşa atlıyon zıplıyon.

KASUMİ: Asıl sen çakmasın artı kolpasın. Sen var ya, şimdi kafana bi daş atcam, görceksin.

N: Hahaytt diyorum. Sana bizim çocuklar geyşa diyor. Gel Law'la tanıştıralım seni istersen!

K: Bana baaak, ağzını bozma, senin ağzını yırtar saçlarını yolarım kızımmm. Evimin kadınıyım ben evimin! Sen kız kardeşin Anna'ya bak. Hoşt!

N: Kız kardeşim he? Bittin sen, sana bi aduket çekerim buradan huytta ahatakahat kuteee BAM!

K: Oryuuukettt padatakuttahchaaa GUM...

Spiker: İşte gördüğünüz gibi bu iki ezeli rakip yan yana gelince böyle kavga ediyor sayın sevgili...

K ve N spikere: BURRAAAK KUUUTTT!



30. YILI ŞEREFİNE

SPACE INVADERS EXTREME™



Artık adını pek duyamasak da, Taito 1978'de dünyayı değiştiren o oyunu; Space Invaders'ı piyasaya çıkarmıştı. Aradan geçen 30 yıl, SI'ın ününden bir şey alıp götürmedi şüphesiz. Düzensiz aralıklarla çeşitli platformlara modern, değişik halleri geldi... Ve gelmeye de devam ediyor. Haziran'da PSP ve NDS'e konuk olacak Extreme'e şöyle bir bakalım istedik.

Space Invaders Extreme (SIE) her zamankinden daha modern bir yüzle karşımıza çıkacak. Müziğinden tutun da tasarımlarına, oynanışa kadar her şey yepyeni (bizde öle derler aa). Ekrana doluşan uzaylıları temizleyince, hop bir sonraki level'a geçmek diye bir şey artık yok. Art arda bölümleri son sürat geçeceksiniz. Çünkü artık minik düşmanlarımızı öldürmek o kadar da zor değil. Alacağınız silahlar bir hayli kuvvetli (beşli-onlu kurşun atan savarlar, bombalar, her şeyi yok eden bir lazer gibi). Böylece size karşı koyabilecek babayiğit de çıkmıyor. Tabii bu sadece oyunun başlarında geçerli. Bir süre sonra düşmanlar da size güzel silahlarıyla saldıracak, daha hızlı ateş edecek ve sık sık bölüm sonu canavarlarını üstünüze salacaklar. Siz de elektronik müzik eşliğinde hepsini dünyadan silip atacaksınız.

Oyunun puanlama sistemi de bir hayli değişmiş durumda. Uzaylıları eğer oyunun size bildirdiği sırada öldürürseniz, daha çok bonus kazanıyorsunuz. Bölüm arasında da gayet şık ekstra bonus bölümleriyle karşılaşacaksınız. Örneğin "birçok farklı uzaylı arasında belli bir sayıda kırmızı olanı en az kurşunla vur" gibi. Chains özelliğiyse, çok kısa bir zaman içinde hiç durmadan düşman öldürmeye devam etmek anlamına geliyor. Birkaç yıl "en çok Chain'i ben yaptım" gibi rekor denemeleri göreceğiz bence.

Açıkçası Space Invaders'ın birkaç yönden Arcanoid'leştirilmesi, uzaktan gördüğümüz kadarıyla müthiş keyifli gözüküyor. Taito bu sefer sizi kıl etmek için, çok hızlı bir şekilde zamanınızı maksimum keyifle geçirmenizi sağlamak istemiş gibi. Umarız yanılmıyoruzdur da şu el konsollarını iş molalarında tekrar kullanmaya başlarız.





Anket

Soru: Size göre gelmiş geçmiş "en iyi dövüş oyunu" hangisidir?

Art of Fighting 3	0 (0%)
Darkstalkers	1 (0.8%)
Dead or Alive 2 veya 3	1 (0.8%)
Fatal Fury	1 (0.8%)
Garou: Mark of the Wolves	1 (0.8%)
Guilty Gear Isuka	3 (2.5%)
Karate Champ	0 (0%)
King of Fighters 97 veya 98	16 (13.2%)
Last Blade 2	1 (0.8%)
Rival Schools	5 (4.1%)
Samurai Shodown 2 veya 4	4 (3.3%)
Street Fighter II: The World Warrior	23 (19%)
Street Fighter III: 3rd Strike	5 (4.1%)
Street Fighter Alpha 3	10 (8.3%)
Soul Calibur 2	5 (4.1%)
Tekken 3 veya 5	31 (25.6%)
Ultimate Mortal Kombat 3	13 (10.7%)
Virtua Fighter 3	1 (0.8%)
Toplam oy: 54	

AYIP OLUYOR AMA!

7000 üyeli Oyungezer Forum'dan sadece 54 oy mu çıktı ankete? Hadi ama... Ayrılın o oyunlarınızdan bir süre, gelin sevdiğiniz dövüş oyununa oy verin, gerekirse hile yapın, arkadaşlarınıza da oy kullandırıp oyununuzu 1. yapın (KOF olsun lütfen). Anket, Aksiyon Oyunları > Dövüş Oyunları altında bulunuyor ve gelecek ay sonucu buradan açıklanacak...

Aha bu da tam adres:
http://tinyurl.com/2sopkc



DİNOZORLAR SAVAŞI

SENE 91

- LÖY LÖY! LÖY LÖY! LÖY LÖY LÖY LÖY LÖÖÖÖÖÖÖÖY! OOOO BEEŞİKTAAAŞ!!... Tubek, hüşşş... Uyansana olm be! Hadi kalk da iki Sensi atak!

- Ya git ya uyuyom ya... Dürtmesene bea.... Guzzzz....

- Yauw ne uyuması, o senin doğal halin... Haydi gel biraz Sensible oynayalım seninle. Eee, ne de olsa gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu kendisi (evet, burası tartışmayı başlatmak için itinayla eklendi :)

- Olum bırak kaldırma beni sensıbıl için kikof oynicaksak oynayalım yoksa bırak uyicamf falla... guzzz...

- Yaaa, bırak o kikoffti oyunu. Bir kere, Sensible'de tüm takımlar, tüm oyuncular gerçek. Tüm dünyada maçlar oynanıyor aynı anda, gerçekten futbol "jamiazının" içindeymiş gibi hissediyorsun kendini. Kick Off 80'lerin oyunu abi, "welcome to the 90's" bi zahmet...

- Olum sabah sabah ne düştü kafana konuşuyorsun saçma sapan?! Git ya oynamicam senin yapışkan toplu oyununu. Jamian da çok umrumdaydı sanki. Sen oyuna bak hangisinin grafikleri güzel, hangisinde top ayağa yapışmıyor. Ezberlemişsin iki pozisyon sensıbılda tabii onları satıcan aklın sıra. Auuuaaahh... Uykumu da kaçırdın, iyi mi?..

- Karpuz da yata yata büyür zaten, sen yat daha. Ben kendime lig açıyorum! Hıh!



SEGA KÜÇÜLÜYOR MU?

Birçoğumuzun beğenerek takip ettiği SEGA (Sammy), Kore ofisini kapatma kararı aldı. Dünya çapında bir optimizasyona gittiklerini açıklayan SEGA, Japonya'da da bazı arcade bazlı planları iptal etti. Jetonlu makinelerin hala popüler olduğu Japonya'da belli ki bir şeyler oluyor. Umarız SEGA, daha büyük ölçekte 'kemer sıkma' politikalarına girmez.

PİKSEL

ESKİ PC OYUNLARINI ÇALIŞTIRMAK

```
C:\>cd OGZ

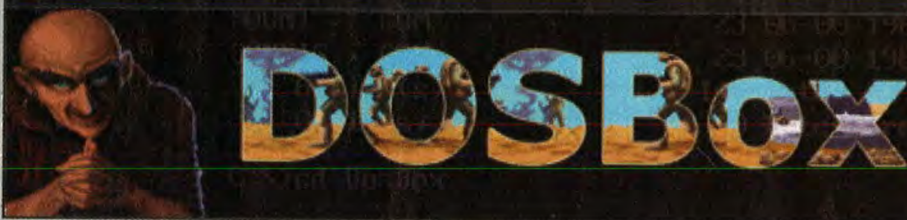
C:\OGZ>DIR

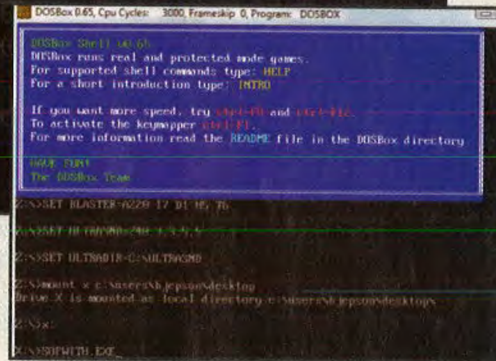
 C sürücüsü birimi: Sistem
 Birim Seri Numarası: 04D6-F6E3

 C:\OGZ dizini

24.04.2008        23.10        <DIR>          .
24.04.2008        23.10        <DIR>          ..
24.04.2008        23.10                  28   DosBox.com
                          1 Dosya               28 byte
                          2 Dizin  2.412.236 nnn   byte boş

C:\OGZ> DossBox.com :]
```





ESKİ PC OYUNLARINIZI ÇALIŞTIRMANIN EN KOLAY YOLU -HAKAN YASİN SEZGİN

NEREDE O ESKİ OYUNLAR diyenlerin buluşma noktasındayız. Ve bu retorik sorunun aslında çok kullanışlı ve gerçek bir cevabı olduğunu söylemek için hazırız: DOSBox.

DOSBox, sadece bir PC emüle etmekle kalmayıp klasik DOS ortamını da benzeştirerek, uyumluluğu en üst seviyede tutmayı hedefleyen, tamamen serbest bir yazılım. Ancak Windows gibi görsel işletim sistemlerine alışmış kullanıcılar için, DOS gibi komut istemine dayanan bir işletim sistemi biraz itici gelebilir.

Bu rehberin amacı da DOSBox'ın komut istemini kullanarak, istediğiniz oyunu çalıştırabilmek.



Sisteminize DOSBox'ı kurduktan sonra, oynamak istediğiniz oyunları, internette son derece yaygın olan *Abandonware* sitelerinden indirebilirsiniz. Biz rehberimizde *Prince of Persia* oyununu örnek olarak kullanacağız. Ancak rehberdeki örnekler ve komutlar sayesinde, diğer oyunları çalıştırmak konusunda da fikir sahibi olacaksınız. Fakat ilk önce, bazı ön hazırlıkları yapmamız gerekiyor.

SOĞANLARIMIZ PEMBELEŞİRKEN

Bilgisayarımızda, Windows'taki Bilgisayarım ekranından da görebileceğiniz sabit disk sürücülerinden birisini açalım. Sürücüyü açtığımızda ilk gördüğümüz içerik, sürücünün kökünde (root) bulunan dosya ve klasörlerdir. DOSBox altında işimizi kolaylaştırmak ve uyumluluğu arttırmak için, sabit diskimizde adı 8 karakteri geçmeyecek bir klasör oluşturalım **("DOSOyun"** gibi bir şey olabilir) ve içine kopyaladığımız oyunların tutulacağı klasörlerin adlarında da 8 karakter sınırına dikkat edelim. Bütün bu kurallara uyarak DOSOyun adındaki klasörün içine *Prince of Persia*'nın dosyalarını, **"prince"** adlı bir klasör açıp kopyalayalım.

DOSBox'ı çalıştırdığımızda karşımıza bir komut istemi olan **"Z:\>"** ifadesi çıkacaktır. Komut istemi, kullanıcısından 'iç komutlar' ve 'dış komutlar' olmak üzere iki çeşit komut alır. İç komutlar, komut istemi tarafından tanınır ve yürütülür. Dış komutlar ise DOSBox altında çalıştıracağınız diğer uygulamaların (örneğin, tabii ki oyunların) kendilerine has dosyalarıdır ve komut istemi tarafından tanınmazlar. DOSBox bir komut aldığında bu ifadenin kendi iç komutları arasında olup olmadığına bakar, eğer yoksa komut isteminin bulunduğu adreste verilen komut ifadesine uyan bir "çalıştırılabilir dosya" arar. O nedenle oyunları çalıştırabilmek için komut istemini, oyunların çalıştırılabilir dosyalarının olduğu adrese, yani sürücü ve klasöre taşımamız gerekir.

Ancak DOSBox, bilgisayarımızdaki mevcut sürücüleri kendiliğinden tanımaz; Windows'un da gördüğü fiziksel sürücüler yerine kendisine tanıtılan "temsili sürücüler" ile çalışır. Komut isteminin ilk karakteri olan "Z" ifadesi, DOSBox'ın kendi sanal sürücüsüdür ve çalışmak için bu sürücünün varlığına ihtiyaç duyar. Bu nedenle ilk yapmamız gereken DOSBox'a bilgisayarımızdaki fiziksel sürücüleri tanıtmaktır.

"mount c c:\dosoyun"

Gördüğünüz komut, DOSBox'a sürücü harfi C







PRINCE'İN KISA YOLLARI

Rehberimizde bir PC klasiği olan Prince of Persia'yı örnek verdik madem, oyunda işinizi kolaylaştıracak birkaç kısayol tuşunu da anımsatalım:
Oyundan çıkmak için CTRL+Q
3. bölümden sonra kayıt etmek için CTRL+G
kaldığınız yerden devam edebilmek için de CTRL+L tuşlarını kullanabilirsiniz.



olan ve bilgisayarımızdaki C sürücüsünün içinde bulunan **DOSOyun** klasörünü gösteren bir temsili sürücü tanıtır. Kısaca, DOSBox'ın C olarak göreceği sürücünün içeriği, sadece bilgisayarımızda bulunan DOSOyun klasörünün içeriğiyle sınırlı olacaktır. Duruma göre, burada **"mount"** komutunun aldığı ilk argüman olan **"c"**'yi ve ikinci argüman olan **"c:\dosoyun"**'u esnetmemiz gerekebilir. Örneğin bilgisayarımızda iki sabit disk varsa ve biz DOSBox'tan oynayacağımız oyunları örneğin D sürücüsüne kopyalamışsak, o halde mount komutuna **"mount c d:\dosoyun"** şeklinde argüman yüklememiz gerekecektir.

Sürücümüzü tanıttıktan sonra, tanıttığımız sürücüye geçiş yaparak içeriğine erişebiliriz.

"C:"

Sürücü harfinden sonra gelen **":"** karakteri, o sürücüye geçiş yapma imkanını tanır. Komuttan sonra, komut isteminin **"Z:\>"** ifadesinden **"C:\>"** ifadesine döndüğüne dikkat edin.

Komut istemini, tanıttığımız sürücüye taşıdıktan sonra komut isteminin bulunduğu konumun içeriğini görmemiz gerekiyor. Bunun için de **"dir"** komutunu kullanacağız. **"dir"** komutunun verilmesinin ardından, ekranımıza içinde bulunduğumuz konumun içindeki dosya ve klasörlerin listesi gelecek.

Listede, Prince ifadesinin **<DIR>** etiketiyle belirtilmiş olduğunda dikkat edin. Bu Prince'in bir klasör olduğunu ifade eder. Oyunu çalıştırabilmek için komut istemini, oyunu çalıştıran dosyanın bulunduğu klasöre taşımamız gerektiğinden, şimdi bu klasöre geçiş yapmalıyız.

"cd prince"

"CD" komutunun açılımı "change directory"dir ("dizin değiştir") ve sadece bir argüman alır. Yazacağınız argüman da komut istemini taşımak istediğiniz klasör olacaktır. Verdiğimiz **"cd prince"** komutundan sonra komut isteminin **"C:\PRINCE\>"** olarak değiştiğine dikkat edin. Artık Prince alt klasörüne erişmiş durumdayız. Eğer tekrar bir önceki klasöre erişmek istersek **"cd .."** komutunu verebiliriz. Bu komut temsili ve genel bir ifadedir. Komut isteminin konumu neresi olursa olsun, onu bir üst klasöre taşır.

Buraya kadar tamamen iç komutlar olan, sırayla **"mount"**, **"c:"**, **"dir"** ve **"cd"** komutlarını kullandık. Şimdi ilk dış komut icramızı gerçekleştireceğiz. Zira komut istemimizi *Prince of Persia*'yı çalıştıracak olan dosyanın bulunduğu adrese taşıdık. Şimdi **"dir"** komutunu kullandığımızda, Prince klasörünün içeriği listelenecektir. Listedeki her satır, birer dosyayı ifade ediyor. Dosya adından sonra listelenen üç karakterlik ifade ise dosyanın uzantısı. Her dosya, kendine özgü bir uzantıya sahiptir.

Bu listede çalıştırılabilir dosyalar dışında kalan diğer dosyalar, oyunun kullanacağı grafik, ses, müzik vb. kaynakların tutulduğu, kısaca "kaynak dosyaları" diyebileceğimiz dosyalardır. Tıpkı bir MP3'ü, onu çalacak *Winamp* ya da *Windows Media Player* benzeri bir program olmadan dinleyemeyeceğimiz gibi, bu dosyalara da onları yorumlayacak program olmadan erişemeyiz. Ve tabii ki kaynak dosyalarını kullanacak program da, oyunun çalıştırılabilir dosyasıdır.

Çalıştırılabilir dosya uzantıları, evrensel bazı düzenlemelerle belirlenmiştir. DOSBox, iki uzantıyı desteklemektedir. Bunlar "**EXE**" ve "**COM**"dur. Ayrıca, "BAT" ile tanımlanan üçüncü bir uzantı türü bulunur. Ancak onun işlevi, bir alışveriş listesi gibi, EXE veya COM dosyalarını sırayla veya farklı şekillerde çalıştırmaktır.

Bu kadar dosya arasından çalıştırılabilir olanı nasıl ayıklayacağız? İşte bu noktada, "dir" komutunun "joker karakterlerinden" faydalanacağız. >>



PERFORMANS İPUÇLARI

Oyun oynarken kimi zaman seste ve goruntude takılmalar veya yavaşlık deneyimleyebilirsiniz. Bu durumda DOSBox'ın sundugu ozel tuşları kullanarak performansı ayarlama şansınız var.

CTRL+F12
İşlemcide DOSBox'a ayrılan devir sayısını yükseltir. Performans kazanmanın en kolay yoludur.

CTRL+F8
Frameskip'i yükselterek DOSBox'ın oyundaki karelerin bir kısmını çizmemesini sağlar. Devir sayısını yükseltmek işe yaramıyorsa kullanabilirsiniz.

CTRL+F11
Devir sayısını düşürür. Oyunun bazı sahnelerinde çok, bazı sahnelerinde az devir sayısına ihtiyacınız olabilir ve bu yolla devir sayısını ayarlayabilirsiniz.

CTRL+F7
Frameskip'i düşürür ve normale alır.

ESKİ PC OYUNLARINI ÇALIŞTIRMAK



>> **"dir *.exe"**

Bu komut sayesinde, "dir" iç komutu bize sadece uzantısı EXE olan dosyaları listeleyecektir. *Prince of Persia*, sadece bir EXE dosyaya sahip olduğu için, artık o dosyanın adını bir dış komut olarak kullanabiliriz. Muhtemelen **"prince.exe"** olan dosya adını, komut istemine sadece "prince" yazarak çalıştırabiliriz.

OYUN AYARLARI

Oyunların büyük bir kısmı, *Prince of Persia* kadar sorunsuz değildir. Oyuna başlamadan önce, her şeyin makul şekilde çalışması için bazı ayarlar yapmak gerekir. Bu ayarlar, DOSBox'la alakalı olmayıp sadece oyunu etkiler. Ayarlar yapıldıktan sonra oyunun klasörü içinde bir dosyada saklanır ve oyun başlatıldığında ayarlar dosyadan okunur.

Ayarların yapıldığı program kendine has bir çalıştırılabilir dosyaya sahiptir. Bu dosyanın adı bazen **"setup.exe"**, **"install.exe"** veya **"setsound.exe"** olabilir. Tabii aynı dosyaların COM veya BAT uzantılı olması da muhtemeldir. Bu uygulamaları çalıştırdıktan sonra, uygulamanın arabirimi sayesinde ayarları değiştirebilirsiniz.

Büyük ihtimalle ayarlama programlarında en çok uğraşacağınız bölüm ses kartı tanıtımı olacaktır. Ayarlama programı, DOSBox'ın tanıttığı ses kartı ortamının parametrelerine göre ayarlanmalıdır. Bu konuda işinizi kolaylaştırmak için DOSBox'ın ses kartı ortamının bilgilerini aşağıya çıkarttım.

Ses Kartı: Sound Blaster 16, **Port:** 220, **Interrupt:** 7, **8-bit DMA:** 1, **16-bit DMA:** 5

Bu parametreler DOSBox'ın varsayılan ayarlarıdır ve aslında değiştirilebilir. Ancak bu mesele daha üst düzey bir konu olduğundan bu yazımızda değinemiyoruz. Bazı ayarlama uygulamaları size 16-bit DMA sormayabilir veya sadece DMA ifadesi barındırabilir. En yüksek uyumluluk için, DMA parametresini 1'e atamak tavsiye edilir.

CDROM DESTEĞİ

Özellikle 90'lardan sonra DOS oyunları yaygın olarak CDROM ile dağıtılmaya başlandı. Dolayısıyla elinizde bir DOS oyunları CD'si de olabilir. Eğer oyunun CD'sine sahipseniz onu CD/DVD-ROM sürücülerinizden birisine yerleştirin ve Windows'un da gördüğü sürücü harfini hatırlayın. Daha sonra aşağıdaki komut vasıtasıyla CD/DVD-ROM sürücünüzü DOSBox'a tanıtabilirsiniz.

"mount d d: -t cdrom"

Bu komutta mount iç komutunun sürücü tanıtma şekli önceki örneklerle aynı da olsa **"-t"** ve **"cdrom"** argümanlarını kullanmanız gerekmektedir. Ve elbette ilk argüman olan 'd' DOSBox'ın temsili sürücü harfini, ikinci argüman ise sisteminizdeki fiziksel CD/DVD-ROM sürücüsünü ifade etmektedir ki eğer birden fazla sabit diske sahipseniz veya birden fazla CD/DVD-ROM sürücünüz varsa, bu ikinci argümanı oyunun CD'sini yerleştirdiğiniz sürücüye ayarlamanız gerekir.

CD gerektiren oyunların hemen hemen hepsi, CD'deki bir kurulum programı ile çalışması için gereken dosyaları sabit diske kopyalar. Bu programlar genellikle **"setup.exe"** veya **"install.exe"** adlarından birine sahiptir. Kopyalama işlemi bittikten sonra, oyunun CD'den sabit diske kopyalandığı alana erişip, oradan oyunu çalıştırabilirsiniz.



KLAVYE ÖRTÜSÜ

DOSBox İngilizce klavye örtüsü kullandığı için özellikle '\' ve ':' karakterlerini Türkçe klavyeyle yazarken zorlanabilirsiniz. **CTRL+F1** tuşu ile klavye örtüsünü görüntüleyebileceğiniz gibi, aşağıda sıkça ihtiyaç duyacağınız üç karakterin Türkçe klavye örtüsündeki karşılıklarını da bulabilirsiniz.

Karakter	DOSBox'ta Kullanacağınız Tuş
':'	'ş'
'\'	','
'i'	'ı'



80'LERDE FUTBOL

Belki milleti sıraya dizen voleybolcu Maradona'mız, yakasını kaldıran artiz Kantona'mız yoktu ama, bizim de Şeytan RıdO-ne, Aykut, Oğuz, Müjdat, Şifo Mehmet, Rıza, Sinan, Prekazi, Simoviç'imiz, ama en önemlisi "şerefimiz" vardı. Fakat nedense biz onu hep "şerefimizle yenilmek" için kullanırdık. Üçten fazla yemeden yenilirsek "yenilmiş ama ezilmemiş" olurduk. Tüm turnuva boyunca yanlışlıkla gol atabilen futbolcumuz olursa milli kahraman ilan edilirdi.

Belki hatırlarsınız, Fener kalecisi Kova Yaşar vardı. O zamanlar bırakın İngiltere'ye karşı kazanmayı, daha atılmış golümüz bile yoktu. 4-0 biten ilk yarının ardından soyunma odasında değiştirilmesini talep eden Yaşar'a "sen aslansın, sen yaparsın" gazı verilmiş, maçın ikinci yarısında da dört tane içeri alması sağlanmıştı. Sonuç: 8-0. O zaman bu zaman hala İngiltere'ye atılmış golümüz yok...



Daha Mazhar Alanson kel değilken şapkasız çıkmayan Toni Schumacher, televizyonlarda "zaba, jok iyi televijyon" diyerek boy gösterirdi. Gerçi o zamanın tuhaf adetleri de vardı hani, ITT Schaub-Lorenz televizyonlara vurulur, hatta buzdolaplarına tekme atılırdı. Suat'ın saçları vardı, sonra döküldüydü, sonra her nasıl olduysa yeniden çıkmıştı. Tanju önce altın ayakkabı alarak göğsümüzü kabarttı, sonra İlyas Salman'dan bir Mercedes alarak hayatını kararttı.

O dönemler şifreyi çözmek için televizyona buğulu cam tutmayı denemediğimiz TRT zamanları... Hatırlarım da, golün ardından topçunun burnuna mikrofon tutulup golü nasıl attığını anlatması istenirdi. Fenerbahçe 83 yılında Mersin İdman Yurdu'nu yenerek son Türkiye Kupasını almış, Alman Milli Takımından gelen Derwall, Galatasaray'ı 15 yıl sonra şampiyon yapmıştı. Anadolu İhtilalinin son takımı Trabzonspor'un son kez şampiyon olduğu 84 yılında TRT'nin yayınlarının yarısı renkli hale gelmişti. Aynı sene yabancı futbolcu transferine izin verildi ve o zamana kadar Gerson, Uche, Nouma gibi çikolata renkli (ve tehlikeli) futbolcular olmadığı için komik görünüşlü "bir karış ve kaideye yapışan" şortlar hafiften uzatılmaya başlandı. Yine cinsel kimlik arayışlarının o zamanlar pek ön planda olmamasından dolayı gol sevinçleri de başka bir rahat, samimi ve sıcak oluyordu. İğrenç Hami-leyim esprilerinin yapıldığı, cikletten çıkan futbolcu kartlarının toparlandığı seksenli yılların sonlarına doğru, Türk delikanlıları fizik kurallarını alt üst eden çizgi film Tsubasa ve kartal vuruşuyla tanışmıştı. Hey gidi günler, nerde o eski nostaljiler... - *Megaemin*





En SevdiğiM

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Tramvay durakları karşılıklı, bu yanda ben varım, akşam yalnız, sabırlı ama bıkmış. Diğer yanda yaşlı bir teyze, oturuyor, dikkat çeken en önemli özelliği üç dört asırdır orada uyuyor oluşu. Öyle bir resim ki, bildiğimiz tanıdığımız, filmlerde vs küçük yuvarlak gözlükleri olan, toplu saçları o klasik elbiseslyle hanl yaşlı tonton teyzeler olur ya, onun Avusturya şubesi. Her şeyiyle... Masum, huzurlu, korunmaya muhtaç gibi ancak köpeği var teyzenin, dünyalar hakimi. Kocaman. Gerçek. Köpek, insanın en sadık arkadaşı. Hani önce o sonra at evcilleşmiş. Yalnız bu azman o arayı atlamış, direk teyzenin ipine gelmiş, dizında yatıyor, ne evcil ne de attan haberi vardır zannederim (at kafasını kızılırsa yer bu). Öyle büyük ki, tramvay kadar. Alman kurdu mudur Yunan dağı mıdır belli değil, büsbüyük. Vahşi deli gibi bir de, kamera olsa kendi başına korku filmi. Yatıyor teyzenin dizinin dibinde, tetikte ve tehlikeli, yaşlı ve mağrur teyzeyle tam ters karakter ve duruşta. Derken durağın arkasından babasının elinden tutmuş minicik bir çocuk, bir oğlan çocuğu beliriyor, bakıyorum. Babası da yanında, esmer tenli ama zenci değil. Daha çok Filipinli. Ufka bakıyor babası, akşam olmasına rağmen, gözler gözleri görüyor çok da karanlık değil. Çocuk çok şirin. Minik bebek ama yürüyor, babasının elinde minik eli. Camı durağın arkasından önüne geliyorlar küçük adımlarıyla küçük çocuğun. Derken teyzenin köpeği, o kocaman hayvan bunları farkediyor. Köpek öyle büyük öyle azman ki teyzeyi de çocuğun babasını da, gelecek tramvayı, belki biraz çabalarsa ve çok açsa göbeğimin bir kısmını bile yiyebilecek güçte ve çaptaki ağzını açıyor. İçi mağara kadar. Kalkıyor ve havlamaya başlıyor çocuğa doğru. Ama deli gibi. HAV HAV HAV! Ağzından salyalar sarkarak, korkunç, olabildiğince rahatsız edici şekilde yüksek ve itici sesiyle. Çocuk korkuyor, babası oralı değil. Köpek havlıyor havlıyor, ben bunlara bakıyorum karşıdan. Susmuyor. Yedi yiyecek çocuğu... derken teyze, o yaşlı teyze yani, uyandı, kafasını çevirdi, elini kaldırdı ve köpeği tokatladı. Sus lan diye.

Direk.

Dövdü.

Valla. Ben gördüm.

Dün arabadan inmeye çalıştım, olmadı. Bir daha denedim yine olmadı. Bir daha.. Olmadı. Durdum. Baktım emniyet kemeri takılı.

Kafam epey karışık son günlerde. Bir zaman gözüne diş macunu kaçırmış, ekran kartını kol saatiyle yakmış biri olarak son zamanlardaki bu "düşünceli" halim daha önce hiç olmadığım kadar derinlere götürüyor beni. Geçenlerde telefonla konuşuyorum, cep telefonu, omzumda, kulağımda da ellerim meşgul mutfağa gidip geliyorum falan hani olur ya. Konuşma bitmiş on dakika falan geçmiş telefon hala kulağımda, omzumdan tutturmuşum kafam eğik dolaşıyorum evin içinde. Banyoya girince farkettim. N'apıyorum ben dedim, değişikti.

Aklıma bir Selçuk Erdem karikatürü getirdi bu olay. Cep telefonunu bulmuş adam, diğerine gösteriyor ama taş devri, kıllar falan, mağaranın ağzında, bunun diyor kablolusunu yap kaybolur bu. Onun gibi.

"Hani bir sevgilin vardı
Yedi-sekiz sene önce
Dün yolda rastladım
Sevindi beni görünce

Sokakta ayaküstü
Konuştuk ordan-burdan
Evlenmiş, çocukları olmuş
Bir kız, bir oğlan

Seni sordu
Hiç degişmedi dedim
Bildiğin gibi
Anlıyordu

Mesutmuş, kocasını seviyormuş
Kendilerininmiş evleri
Bir suçlu gibi ezik
Sana selam söyledi"

Şiir sevmem ben. Öküzün önde gideni gibi değil de, herkes şair herkes yazardı bir dönem, ondan biraz, öyle'ye. Bu (www.necatigil.com) başka tabii, başım gözüm üstüne.

Onu da sevmem o ne be dersem, o köpek yesin beni de, babası olup ufka bakayım Filipin'den (belki görürüm) (bu ne be)

Geçen aykı yazıma inanılmaz sayıda ve farklı yerlerden mail'ler geldi (sanki herkes aynı şehrin aynı semtinden kalk kalk müder'e

mett-tup atacïiz şekerım

diye gaza gelecekmiş gibi). Teşekkür ederim. Hepsinin ortak yanı çok uzun olmaları, gmail'ime hatta muder.tv'li adresime kadar bir çok mail. Anlayamadığım oyungezer.com.tr'li adresime 5-6 mail ancak gelmiş olması. Bu arada bir diğer olay da aldığım maillerdeki hayatla ilgili bazı durumlar. Kız arkadaşlar, erkek arkadaşlar hatta. Garip... İnsanın yazdıklarının okunması (ki hepsini elbette en son kelimesine kadar okuyorum, bazılarını ikişer üçer kez okudum bu ay) ve bir cevap alması ya da bir başka açıdan, dergide adının geçmesi bile sadece, güzel bir etkileşimdir elbette. Ancak ben bugün, bana danışılan, sorulan birtakım konulara genelde olduğum ve yaptığım gibi, hani dilim döndüğünce derler ya, hayır direk kendimle yanıt veriyorum. Sanırım bir kez isminizin geçip teşekkürler denilmesinden biraz daha farklı bir şey bu (ona da karşı değilim o ayrı) ve biraz daha çaba gerektirmesine rağmen parçaları birleştirmek için, ortaya çıkacak sonuç diğerinden çok daha güzel ve anlamlı olacak. En başından en sonuna.. Burada.

Onu diyeceğim, tuhaf şeyler görüyor, yaşıyor, düşünüyor, "biliyor" insan, zaman geçtikten sonra. Ne köpiş ne Filipin değil özünde. Sevgililer gününde çalıştım ben, sabah 5, gece 1 falandı en son. Yılbaşında yalnızdım. Doğumgünümde de örneğin.

Şey diye şiir yok mesela,
Bugün bana söylediğin yalanların ve o yalanları
Toparlayamayıp, senin seni bensiz, benim beni sensiz bırakışımın
Ve bir daha asla bir arada olamayacak olmamızın,
Ellerimizin ellerimize, gözlerimizin iki özleyen,
Seven gibi birbirine dokunamayacak oluşunun,
Seni benden kaynaklanmayan ama senin ihtiyaçlarından
Kaynaklanıp benim seni terketmeme neden olacak şeyler
Yüzünden terk edip gidişimin
Ve yalnızlığa koyuşumun
Başkalarına verişimin birinci yıldönümü.
Kutlu olsun.

Bunun günü yok mesela.

Oysa mutluluk ve beraberliğin kendisine ve "genel olan", azıcık küçücük farklı kelimeleriyle başkaymış gibi tarif edilse de birbirine çok benzer "aynı" tarifinden ziyade, mutsuzluğun, mutsuz ve yalnızlığın yaşamış ve yaşayacak insan sayısının, canının, can üssü fraksiyonu vardır. Hepsi başkadır. İşin enteresan ve ironik yanı, aynı olsa da, bir tek tanımı bulunabilecek bir yakıştırma ile







#06
Püsküüt.

insanın bir canının üstüne yapıştırılacak (etiket gibi) ve "hah bak gördün mü can sana en çok bu yakıştı" durumu olsa bile, yalnıza, mutsuza bundan nedir.
İnsanoğlu, aynen sigarayı bırakmakta olduğu gibi, değişikliğe tepki gösterir. Mesela, tatile gidilecek olması bile, en pozitif değişiklikler bile depresif duyguları, eğilimleri tetikleyebilir. Çünkü değişiklik, özünde, kainattan, evrenden silinmesi gibi bir şeydir insanın. Varlığın farklı bir ben'e dönüşmesidir. İster istemez buna, öyle ya da böyle tepki verir. Eski ben ölecek gibi gelir. Bırakmak istemez. Oysa bazen bırakmak daha iyidir. Anlayamadığı, yapamadığı şeyler olabilir insanın, kendisine söylenen yalanlar, aldatılmışlıklar ya da içinden çıkamadığı durumlar gibi. Bazen oturur ağlarsın bazen kızar küsersin bazen oturur yazarsın, bir telefon açarsın ya da belki birine sorarsın anlatırsın, Güzin Abla ya da uzaktaki sen olduğun için değil, sadece öyle gelmiş öyle gitmiştir olay kendi kendine. Bazen biri omzuna dokunur, abin, baban, sevdiğin bir arkadaşın, geçer, bazen kimse yoktur, sen kendi kendine yüklersin anlamları, yazarsın hepsini ne varsa baştan. Dersin ki, anlayamadığım şeyler var, ama aslında şöyle. Yapamadıklarım da, ama aslında böyle. Sonra, parçalar birleştiğinde, senin tanımın çıkar ortaya, sen varsındır ve yalnızsındır ama sen varken onlar yalnız değildir, senin anlamadıkların ve yapamadıkların vardır, senin anlamadıkların ve yapamadıkların olduğu için onların yoktur. Güzel bir şeydir. Artık bir öykün vardır. Biri sana bir şey sorarsa ve gerçekten o kişi olup orada onun üstesinden gelecek biri değilsen ve bunu yalnızca onun, insanın kendisinin yapabileceğini söyleyerek onu yalnız bırakmak istemiyorsan, vereceğin yanıtındır, anlatacak bir şeylerin vardır ve eğer bunlar doğru anlaşılabilirse o kişi için değişim bitmiştir. Özgürdür. Biliyordur. Kendisidir. Anlayamayacağı, yapamayacağı bir şey yoktur, kalmamıştır.

"Mama Said", "annem bana güzel dedi, senin hayatın açık bir kitap cocuu'm sakın kapama onu bitmeden önce" diye başlar. Internet "benim memleket", "ve de en önemlisi katil uşak" diye biter. Ben o kitabı, 368 sayfa, renkli resimli ya hani, sürekli elektrikleri kesilen ve binbir başka olayı olan çok garip bir evde, inanılmaz zorluklar içinde 1,5 ayda, sadece bir kez o evden çıkarak yazdım. Kapağından sırtına, içindeki en ufak ayrıntısına elimle gözümle ruhumla, her şeyini her yerini "ben" yaparak yaptım. MUDERCE.. Altına imzamı attığım her şeyim gibi.
Kendim gibi. Bitirdiğimde baktım, öldüm sanmışlar. Cidden. Telefonlarım vs kapalıydı tabii bu arada. O bir gün de, kar için çıktım, çok kar yağmıştı, yuvarlandım. Kafamda dedemin siperlikli şapkası vardı. Kahverengi, yumşacık.
Bir tek ona dikkat ettim, yere düşmesin diye. Çocuklarla kaydım.
Kartopu oynadım. Düştüm. Hatta üç dört gün doğru düzgün oturamadım sonra.
9 yıl önce, Ankara'da.

Allah birden akıl veren adam.
Loto'dan falan büyük ikramiyeyi kazanan adam gibi.
Yolda yürürken Allah birden akıl veren adam.. Aniden ama.
Paltosunu montunu vs düzeltirken, karşıdan karşıya geçerken ya da, kaldırımda öylesine, işte her neyse, "hanauw" diye ve ya herhangi başka bir şekilde.

Babamın tamamlayamadığı bir kitabı var. Babama nazire olsun diye yazmadım, yapmadım, benim iki kitabım var, bir de anlayamadıklarım. yapamaklarım..
Örnegin; http iki nokta ile başlayan adresler. İki nokta http'den sonra mı yoksa o taksim işaretlerinden mi sonra, o taksim işaretleri bir de hangi yana yatık? Sağa yatık deyince üst taraf mı alt taraf mı bakıyor sağa veya nasıl? Biri söylese, afedersin ger'zekalıya anlatır gibi anlatsın, yine olmuyor, elbet önemli değil (değil mi?) farkındayım da çoğu zaman "hala" bir adres yazarken küçük bir an da olsa duruyorum, durduğumu farkediyorum. Futbolda sonra, gol neden, nasıl olmuyor? Kendim de oynadım, biliyorum. Çimeni de çamuru da kireci de yedim ben. Anlamadım, bilmedim. Gerçek bir "milli stad"a ilk kez çıktığımda, kalenin yanına gidip amma da büyük, buna nasıl oluyor da top girmiyor veya nasıl oluyor da gol olmuyor diye uzun uzun düşünmüştüm misal. Hala anlamıyorum. Ne zaman maç izlesem, yalan gibi geliyor. Öyle paranoyakça ya da "karşı duruş" gibi değil, daha çok afedersin "mal" gibi bakıyor bir yanım. Sonra para kazanmak. Para sahibi olmak. Orada burada, her yerde var. Neden zor, nasıl zor? Neden çok kolay harcanabilirken, harcayabilirken insanlar, bir kısım için bu kadar zor? Sonra kumar? Kumar ne? Nasıl bir kurmaca, kumarda neden, tamam sinirler psikoloji, ihtimaller matematik vs de, neden hep kaybediliyor, kaybedilebiliyor? Sonra anlayamadıklarım bir sürü çok çok, bitmez sonu gelmez de yapamadıklarım var bir de, dedim ya. Poşet veya, çoksa yandık, poşetlere sığdıramıyorum alışveriş yaptıktan sonra markette, ne aldıysam, hiç düzenli koyamıyorum. Ama öyle böyle değil. Yalnızken alış veriş yaparken en çok korktuğum şey. Aslında yanımda biri varsa da.
"Püsküüt'ü büktü ensesinden geçirdi (üç kez) şimdi alnına sürüyor, ne yapmaya çalışıyor?" gibi (bu arada poşeti galoş gibi bacaklarıma giymişim sünnet oluyorum -maşallah yazıyor ışıklı—yazıyor geçiyor, yazıyor geçiyor--. Sığmıyor, olmuyor, poşetlik olacaksa, poşete konacaksa aldıklarım, benim de bittiğim an oluyor o an o zaman.
Hele eskiden evim olup yalnız yaşarken, abow ki ne abow. Pril vardı mesela, elinde götürebilirsin, sapı var, fincan gibi (büyük) anneler bilirler, önü sonu 1 nokta 6 kilogramlık bulaşık şeyi işte, ne kadar sorun yaratabilir ki, başımın üstüne korum, kulağımın arkasına sıkıştırırım da yine de o poşete girmez, girse de bir yerden ben burdayım eved pril'im der, yanımda yalnız gelir. Merhaba yo yalnız değilim, pril selam söylüyor hebinizi silecekmiş, müjdeler olsun bundan ke'li parlak olacaksınız, beraber geliyoruz hazırsan..
Eğer bir gün yarın hiç gelmezse, onu ne kadar sevdiğimi iletirsin, öptüm.
Der gibi.
Babamın tamamlayamadığı bir kitabı var. Benimse tamamlanmış, yayınlanmış iki kitabım ve yayına hazır iki tane daham. Anlayamadıklarım, yapamaklarım bir de.. Koşup koşup sarılmak gibi, özleyince bir tur dönüp biraz beklemek, sonra birkaç tur sonra görebileceğini bilmek gibi. Onun bıraktığı yerden devam edebilmek gibi; O olup oğluna sarılabilmek gibi.
Bir 9 Aralık'da karşıdan karşıya geçerken trafik kazasında ölmemek gibi.
Kar olmak bir de.. Artık olmadığımda aramızda, tüm artık olmayanlar gibi, kar olmak, kar olup yağmak tüm babasız çocuklara.
Görsünler istiyorum beni de diğerlerinin arasında,
ne kadar güzel olduğumu, ne kadar tamam olduğumu,
anlayamadığım, yapamadığım hiçbir şeyimin olmadığını,
bilsinler istiyorum ben onlara yağarken,
ben varken,
yalnız olmadıklarını,
anlayamayacakları ya da yapamayacakları hiçbir şeyin olmadığını..

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdigiM.'leri takip edebilirsiniz.

MUDER Fotoları "Das Albüm"





















MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

Oyungezer

SAYI: 07 - 2008 / 05

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muder, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanı
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Bu sayıya katkıda bulunanlar
Ares Aybar
Damla Pınar Gök
Giray Özil
Hakan Yasin Sezgin

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Basıldığı Yer:
UNIPRINT BASIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Hadımköy Ömerli Köyü Mevkii – İSTANBUL
Tel: 0212 798 28 40
Basıldığı Tarih: 28 Nisan 2008

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

...50 metre önünde kendisininkine benzeyen çelimsiz bir eşeğin üzerinde oval şapkalı, kısa boylu bir adam vardı. Onun yanı başında ise demir zırhlar içinde bir atlı. Bu sahneyi okumuştu, rüya görüyor olmalıydı, bu gerçek olamazdı: Ramon, Don Quijote romanının içine düşmüştü. Tam o sırada sesi geldi kulağına Don Quijote'un "Bak şuraya, arkadaşım Sancho Panza, ileride otuz ya da biraz fazla, yel değirmeni var." Bu işte bir terslik vardı...

GELECEK AY

BU BÖLÜĞÜN ASKERLİĞİ ÇOK
BATTLEFIELD BAD COMPANY

BİR SONRAKİ OYUNGEZER, 1 HAZİRAN'DA YOLA ÇIKIYOR

Geçen sayının ayıpları!

1- Garip bir iddiada bulunduk, Mayıs sayısını 1 Nisan'a yetiştireceğimizi söyledik. Oysa ki bu, külliyen yalandı.

2- Bu ayıp Boğaziçi Üniversitesi Oyun Kulübü'nün: Onlardan aldığımız bilgiye güvendik, düzenledikleri Oyun Bayramı'nın 15-17 Nisan arası olacağını duyurduk, ertelediler bayramı. Erteleyip durmasanıza kardeşim!

3- Aslında bu ayıp değil ama söylemeden edemedik. Ben Yapımcıyım'daki Simon Weissenarm, birazcık 1 Nisan şakasıydı. Ama çok eğlendik, değil mi?

4- Ben Yapımcıyım'daki Simon Weisserarm'a alakasız bir beyefendinin resimlerini uygun gördük. Ona biraz ayıp oldu sahiden.

RESMİ UEFA EURO2008™ ÇIKARTMA KOLEKSİYONU



HEPSİNİ TOPLA!



OFFICIAL STICKER ALBUM











FUTBOL BİR MACERADIR!



UEFA EURO2008

Austria-Switzerland



Manufactured under licence by PANINI www.paninigroup.com

PANINI
www.paniniturkiye.com

euro2008.com

UEFA EURO2008 Austria-Switzerland

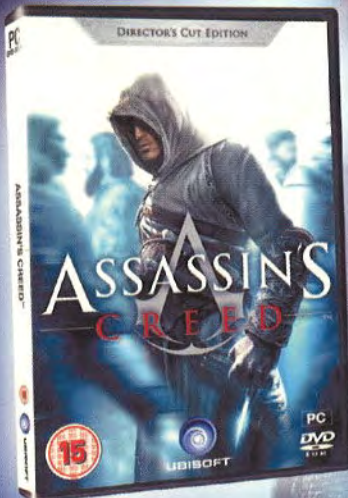
Official Licensed Product

ŞİMDİ TÜM BAYİLERDE

Online Albüm: www.euro2008album.com

SUİKASTÇİNİN GÜCÜNÜ HİSSEDİN

ASSASSIN'S CREED™



ŞİMDİ PC'DE

TIGLON®

15+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

PC DVD-ROM



UBISOFT